4CD

POWRÓT GODZILLI
FILM NA DWÓCH PŁYTACH VCD

FPP DAIKATANA
PEŁNA WERSJA GRY! POLSKA INSTRUKCJA!

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916
Numer 09/2002 (77) Wrzesień 2002 Cena 19 zł 99 gr w tym 7% VAT

CD-ACTION®

Age of Wonders 2
Morrowind
Zanzarah
F1 2002 vs. GP4

Przykazania dla twórców gier
Icewind Dale 2
Neverwinter Nights - betatest

TRZY NAJWIĘKSZE GRY RPG TEGO ROKU NADCHODZĄ!

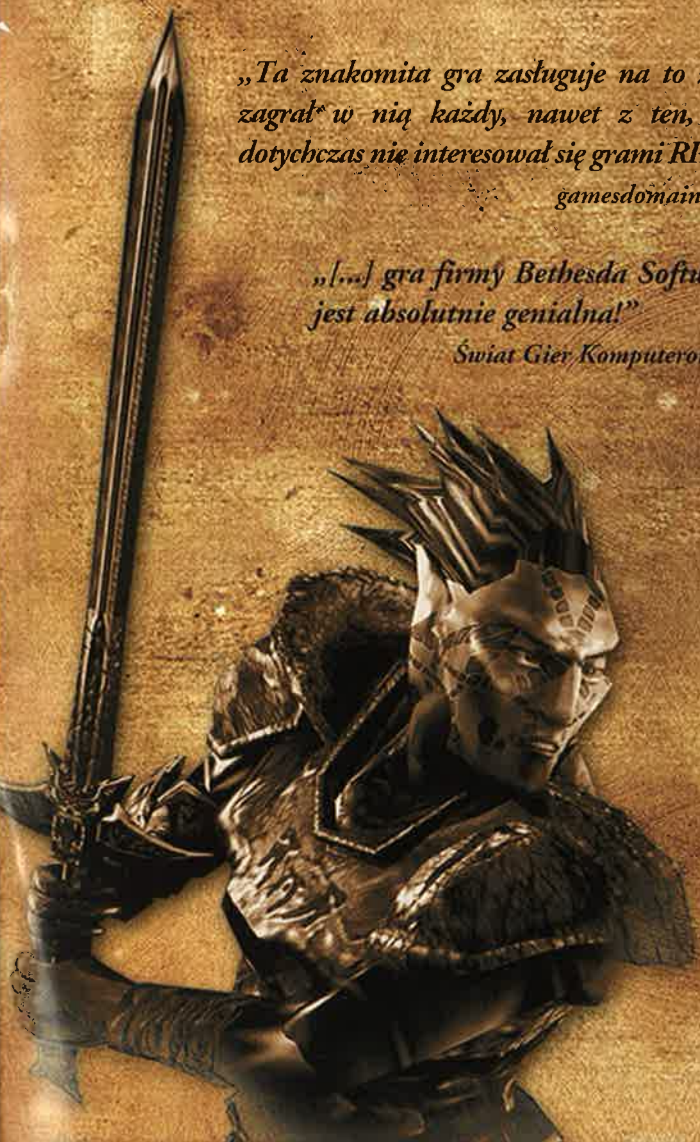


CZYTAJ NA NASTĘPNEJ STRONIE

TRZY WIELKIE GRY RPG.

W sprzedaży od listopada

The Elder Scrolls III
MORROWIND



„Ta znakomita gra zasługuje na to żeby zagrał w nią każdy, nawet z ten, kto dotychczas nie interesował się grami RPG."*
gamesdomain.com

„[...] gra firmy Bethesda Software jest absolutnie genialna!"
Świat Gier Komputerowych

W sprzedaży od października

NEVERWINTER NIGHTS

„Neverwinter Nights bez wątpienia zapowiada się na najciekawszego rolepleja tego roku. I osobiście nie mogę się jej doczekać."
Świat Gier Komputerowych

„Ta gra jest maksymalnie wciągająca, bardzo rozbudowana, pełna wyzwań, a do tego dostarcza mnóstwo zabawy."
gamezone.com





Morrowind



Morrowind



Neverwinter Nights



Neverwinter Nights

Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.

Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.

Przeżyj fascynującą przygodę, uratuj miasto Neverwinter przed zagładą i weź udział w setkach misji i zadań pobocznych.

Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne w RPG w rewolucyjnym wykonaniu!













TRZY WIELKIE PRZYGODY.

W sprzedaży już we wrześniu

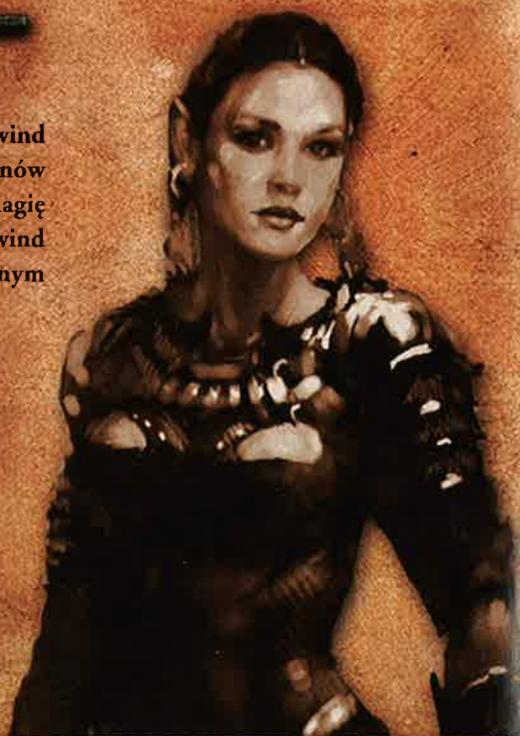
FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE



DOBRA CENA · DOBRA CENA · DOBRA CENA · 99,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA · PL · CD PROJEKT



Poznaj nowe dzieło mistrzów gatunku, twórców m.in. serii Baldur's Gate. Icewind Dale II to kontynuacja rewelacyjnej pierwszej części, która zdobyła rzeszę fanów na całym świecie. Niezwykle interesująca fabuła oraz pojedynki na miecz i magię pochłoną Cię bez reszty i nie pozwolą odejść od komputera. Zagraj w Icewind Dale II, będącą pożegnaniem firmy Black Isle z grami RPG opartymi na klasycznym silniku Infinity™.

- Kontynuacja znakomitej, pierwszej części Icewind Dale.
- Niezwykle szczegółowa grafika tworzona w oparciu o udoskonalony silnik Infinity™.
- Fascynujący, olbrzymi świat Zapomnianych Krain.
- Ponad 300 czarów, dziesiątki rodzajów potworów oraz ponad 100 przedmiotów, które wpłyną na zmianę cech Twojego bohatera i jego drużyny.
- Rozgrywka oparta na najnowszej, trzeciej edycji Dungeons & Dragons.
- Automatyczna regulacja poziomu trudności - gra dostosowuje się do poziomu zaawansowania gracza.
- Poprawiona rozgrywka w trybie dla wielu graczy do 6 osób jednocześnie.
- Atrakcyjna cena za polski pakiet Icewind Dale II - tylko 99,90 złotych.
- Profesjonalna polska wersja językowa wykonana przez zespół CD Projekt.



Podziwiaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.

Odwiedź Zapomniane Krainy w ostatniej grze firmy Black Isle opartej na silniku Infinity™.



Advanced Dungeons & Dragons

BIOWARE INFINITY ENGINE



CD PROJEKT

(0-22) 519 69 69

Praca w CD Projekt Red Studio!

http://www.cdprojekt.info/praca_red_studio.asp

Jeśli chcesz wziąć udział w tworzeniu gier na PC pod ww. adresem znajdziesz więcej informacji.

O pożytkach z Godzilli w CD-Action

Film w CD-Action? Dlaczego?

Takie pytania pewnie zadało sobie wielu naszych czytelników. Na pierwszy rzut oka może się wydawać dziwnym pomysł, by dołączać film do czasopisma o grach komputerowych. Należy się zatem z naszej strony jakieś wyjaśnienie. Powody, dla których zdecydowaliśmy się to zrobić, można by wymieniać długo. Porozmawiajmy tylko o niektórych.

1. Gracze rzadko odchodzą od komputera, a niekiedy mają też ochotę, by obejrzeć dobry film.

Nic prostszego, jak sięgnąć ręką po płytkę CD i włożyć ją do napędu. Menu skonstruowaliśmy w taki sposób, by nikt nie miał problemów z obsługą filmu. Nie trzeba nawet wczytywać się w napisy - lektor wyraźnie tłumaczy wszystkie dialogi. Wygoda i prostota. Gdyby jednak przyszło komuś do głowy oglądanie filmu na domowyim DVD, nie ma najmniejszych przeciwwskazań. Ostrzegamy, że nie będzie to niestety jakość porównywalna z filmami DVD. Da się jednak przeżyć. No i w końcu macie w kolekcji filmów coś legalnego. (*)

2. Komputer może służyć do wielu innych rzeczy niż granie.

Wiemy, że za pomocą komputera potraficie wyczyniać różne cuda. Wiemy też niestety, że niektórzy tylko grają. Obejrzenie filmu może się stać przełomowym momentem. Kto wie, do czego to doprowadzi?

3. Pisaliście listy z prośbami o jakiś film na CD, w końcu daliśmy się namówić.

Pierwszy list tego typu otrzymaliśmy kilka lat temu. I od razu zaczęliśmy poszukiwania. Nie zamierzaliśmy raczyć was ogranymi komediami polskimi, bo te każdy widział z 10 razy, ani tanimi sensacjami klasy D. I kiedy trafiliśmy na "Godzillę", nie zastanawialiśmy się długo. Wiedzieliśmy, że propozycja spodoba się wszystkim. No, prawie.

4. Nie wszyscy jeszcze próbowaliście oglądać filmy w komputerze - dajemy wam dobrą okazję, żebyście zaczęli.

Komputer można zamienić w kino domowe. Napęd DVD, dobry zestaw głośników, duży monitor - i już mamy sprzęcicho, które nadaje się do oglądania filmów. Sporo to niestety kosztuje. Dzięki "Godzilli" przekonacie się, że nie trzeba wydawać żadnych pieniędzy, by oglądać filmy. Zwykły blaszak czyta różne formaty filmowe. Video CD to tylko jeden z nich. Nauczymy was, jak cieszyć się filmami bez konieczności rozbudowy urządzenia. Czytajcie nasze porady w CDA.

5. Godzilla to naprawdę świetny temat dla gracza, a film "Godzilla 2000" jest niezły.

Ten dinozaur rodem z Japonii znany jest chyba wszystkim. Straszył na ekranach kin wówczas, kiedy nikt nawet nie słyszał o kompach. Kolejne odcinki filmu pojawiały się co kilka lat. "Godzilla 2000" to jeden z najnowszych w tej serii. Więcej na ten temat przeczytacie w tym numerze CD-Action.

6. Są wakacje, a latem nie musimy trzymać się schematów i możemy sobie pozwolić na nieco szaleństwa.

Granie przez cały rok to trudna i wyczerpująca praca. ;-) Odetchnijcie w przerwie między kolejnymi pełnymi wersjami gier z CDA. Ten film potraktujcie trochę jak wakacyjną podróż.

7. Mr Jedi jest fanem dzieł japońskiej kultury. Odkąd film trafił do naszej redakcji, mamy nieco więcej spokoju - Jedi siedzi cicho ze słuchawkami na uszach i patrzy w ekran monitora. Wszyscy na tym korzystamy.

***

Dołączenie filmu do tego wydania CD-Action zaburzyło harmonogram gospodarowania płytami CD. Musieliśmy dołączyć czwartą płytę, wykopsać boksy i nieznacznie podnieść cenę czasopisma. Zrobiliśmy to tylko jednorazowo. I nie ma strachu - do końca roku nie dojdziemy do 10 CD i ceny 50 zł! Za miesiąc (a dokładnie - 6.09) będzie po staremu: znowu 3 CD w pudełku... i niespodzianka, rzecz jasna.

Miłej lektury... i oglądania!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*



Spider-Man - laureaci konkursu
1. Paweł Martenson, Kłodzko
2. Anna Kozłowska, Czarnków
3. Romek Wróblewski, Warszawa
4. Radosław Augustynowicz, Bydgoszcz
5. Mirosław Mocny, Bolesławiec

Mundial - laureaci konkursu
1. Artur Fiszer, Katowice
2. Michał Kepiński, Oborniki Śl.
3. Andrzej Wojciechowski, Ciechanów
4. Damian Dworek, Ulanów
5. Dariusz Dyżyński, Płock

Gratulujemy! Nagrody wyślemy pocztą! Redakcja pozdrawia też osobnika, który na mistrza świata w tegorocznym Mundialu typował... Australię (która w ogóle nie brała udziału w finałach MŚ). Brawa za wyobraźnię :).



(*) To tylko do tych, co preferują filmy kupowane od dystrybutorów "legalnych inaczej".



e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Numer 77
Wrzesień 2002

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Jakub Kominiarczuk, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Krzysztof Mielnik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Norbert Petrich, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Serkies, Marcin Sołtys

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Sebastian Dragun, Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki, Jakub Siepkowski

Opracowanie językowe i korekta
Damian Bednarek

WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy:

Dyrektor Katarzyna Jabłońska

Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. (22) 5170518
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5170472
tel. komórkowy (0) 600-085-944
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. (22) 5170167
tel. komórkowy (0) 604-297-040
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Aleksandra Blicharz
tel. (22) 5170489
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 345 21 31 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce





Spis treści

Zawartość CD

W produkcji

Za pięć dwunasta

Recenzje

Świnka

Sufler

Sprzęt

Inne

INDEKS GIER

Hity numeru

54



F1 2002 vs. GP4

Dwie wielkie gry symulujące bolidy Formuły I w teście porównawczym. Która jest lepsza? Zobaczcie sami.

76



The Elder Scrolls III MORROWIND

Pierwszy z Wielkiej Trójcy "rolplei", na które ostrzą sobie zęby fani, już został wzięty w obroty. Pierwsze wrażenie? Rewelacja. Drugie - ale odjazd! Trzecie? ...Nie zawracajcie głowy, gramy!

85



Age of Wonders 2

Wielki konkurent (i poniekąd pobratymiec) Heroes of Might & Magic IV. Zdaniem części redakcji miejscami nawet lepszy niż najnowsi Herosi...

90



Zanzarah

Wielki miks wielu gatunków gier: TPP a la Tomb Raider, przygodówki, RPG, a nawet strzelaniny FPP! Do tego w roli głównej całkiem ładna panienka, a całość ma specyficzny klimat i naprawdę niezłą grafikę.

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Action 2 - 139, ARD Soft - 6, Centertel - 43, CD Projekt - 2,3,17,21, EXE - 147, IM Group - 53,61,95, LEE - 5, Lemon Interatcive - 83,89, 101, Manta - 67, Multimedia Vision - 129,131,133, MSI - 137, NEC - 148, Play IT - 59,63, Techland - 45, TopWare - 49, Ultima - 71, Unipap - 25

Przypominamy, że:

→ gra/program w pełnej wersji

→ gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich

→ gra wymaga akceleratora do działania

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adresem cdaction@cdaction.com.pl z dopiskiem MENU.

⌘ **Uwaga 1!** Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczana na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

⌘ **Uwaga 2!** Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

⌘ Muzyka w menu: Michał Wilczyński (MiWi).

UWAGA! Mamy nową wybierałkę - jest szybsza, stabilniejsza i ładniejsza od poprzedniej (tak uważamy :)).



Miniinstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD.

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu.

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne demo i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż... doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybierałki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybierałki.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybierałka nie przypadła ci do gustu... No cóż, instaluj dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Redakcja informuje, że:

• sprawdziła zawartość Cover CD oraz zainstalowane zeń programy co najmniej dwoma renomowanymi niezależnymi programami antywirusowymi, z aktualizowaną na bieżąco bazą danych o wirusach.

• wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Miłej zabawy!

Daikatana

PEŁNA WERSJA

Producent: **Ion Storm**
Rodzaj: **FPP**
Premiera: **czerwiec 2000**
Recenzja w CDA: **7/2000**
Minimalne wymagania sprzętowe: **P233, 32 MB RAM, Win 9x/ME/XP/00/NT, DirectX, akcelerator**
Sugerowane wymagania sprzętowe: **P2-300, 64 MB Ram, akcelerator 16 MB**

Daikatana to kilka zupełnie odmiennych światów, w których całkowitej wymianie ulegają nie tylko scenerie, ale również bronie i przeciwnicy. Po wizycie w Japonii przyszłości zawitamy do Starożytnej Grecji (1200 p.n.e.), by za chwilę przechadzać się po średniowiecznych miastach i ponownie skoczyć w przyszłość, aż do San Francisco z roku 2030 n.e. W każdym ze światów oczekuje nas banda zupełnie odmiennych przeciwników, a ponieważ skonstruowani są od podstaw, wydaje się, że uruchomiliśmy zupełnie inną grę. W Norwegii podgryzać nas będą wypasione szczury, nietoperze i inne paskudztwa. Jeżeli będziecie mieli jeszcze nogi i oczy, zmierzycie się z krasnoludami, duchami, smokami i czarodziejami. Ostateczne rozstrzygnięcie to walka z potęgą, jaką dysponuje Nharre The Necromancer, ale więcej o tym panu dowiecie się, gdy sami go poznacie (nie jest to główny przeciwnik w grze, a jedynie w Norwegii).

Nie inaczej jest w innym czasie i miejscu. W Grecji zmierzymy się z Minotaurem, szkieletami, cyklopami, harpiami, wielkimi pająkami itd. Gdziekolwiek trafimy, oczekują nas spore atrakcje, które zapewnią nam rzesze niemiłych kreatur. Ilość wrogów w całej grze robi spore wrażenie. Nie dość, że dostaliśmy ponad

0 ARMOR 125 HEALTH 52 AMMO 2 LEVEL

60 przeciwników, to są oni wyjątkowo udani i dokładnie dopasowani do klimatu każdego z wykreowanych światów.

Prawie nie ma tu pomieszczeń, które po prostu składałyby się z czterech ścian pokrytych bitmapową tapetą/tandetą. Gdzie tylko można, urozmaicono lokacje, budując je na bazie innych figur, dodając trójwymiarowe elementy wystroju, okraszając wieloma dodatkowymi obiektami graficznymi. Drewniane stropy domów w Norwegii rzeczywiście mają niemal namacalny ciężar. Skomplikowana struktura belkowania to swoisty majstersztyk, chłopakom z Id Storm należy się głęboki pokłon. Na ścianach wisi oręż: miecze, tarcze, morgensterny. Nie są to przyklejone byle jak tekstury, ale obiekty trójwymiarowe, więc aż żal, że nie możemy ściągnąć ich ze ściany i popróbować na czerepach Olufa, Oysteina i innych krajanów.

Oprócz Hiro (przypominam, że to imię :)), czyli Ciebie, w grze pojawi się także dwoje innych bohaterów, z którymi będziesz przemierzał czas i przestrzeń. Mikkiko Ebihara i Superfly Johnson mieli nam pomagać w wypełnieniu zadania. Ale uwaga: jeżeli jedno z pary tych gagatków zostanie zabite, nieodwołalnie kończysz grę. Trzeba więc na nich uważać jak na małe dzieci. Kierujemy naszymi muszkieterami, wydając im proste komendy, podobnie nieco jak w Shadow Company czy Spec Ops.

Warto również zwrócić uwagę na inny element, rodem z RPG. Nasz Hiro nie tylko przemierza nowe szlaki i wysyła do Bozi pęczki złych panów. Klient nabiera jednocześnie doświadczenia i wiedzy, przekładającej się na jeden z pięciu parametrów, który może wzrosnąć. Bohatera charakteryzuje pięć cech: Power, Health, Speed, Attack Speed, Jumping Ability.

Jedną z najważniejszych i najistotniejszych kwestii pozostawiłem sobie przekornie na koniec. Uzbrojenie, z którym spotkamy się w Daikatanie, składa się z niemal 30 pukawek. Na jeden świat przypada 7 rodzajów broni i tyle też można ich dźwigać na plecach. Ponieważ poszczególne krainy dzieli też przedział czasowy, pukawki dopasowano do epoki historycznej, w której przebywamy.

Muzyka i dźwięki brzmią całkiem dobrze, chociaż może nierewelacyjnie. Kawałki zostały zapisane w formacie mp3, więc można sobie ich słuchać do woli. Aby cieszyć się Daikataną w większej grupie, wystarczy uruchomić multiplayer. 16 przyjaciół będzie mogło mordować się na wielu planszach. Warunki zabawy podobne jak w Quake 2. Możemy wybrać jednego z trzech bohaterów gry i ubrać go w kolorowe ubranka. Tak samo jest, jeśli chodzi o tryby gry. Mamy wszystkie rodzaje, z deathmatch i capture the flag na czele.

Daikatana jest ciekawą i interesującą grą, która jednocześnie nie smakuje tak, jak sobie wyobrażałem. Zamiast oczekiwanego przełomu, superhipergry dostaliśmy "jedynie" rzetelny, dobry i grywalny kawałek w konwencji FPP. Wszelako teraz, gdy emocje już opadły, można ją potraktować właśnie jako mniej lub bardziej relaksującą grę, a nie coś, co przeniesie nas na wyższy poziom świadomości. I w tej roli gra się sprawdza.

Solucja: Tipsomaniak CD [08/02]. Tipsy - w Tipsomaniaku tudzież na str. 146.

Powrót Godzilli!

PEŁNA WERSJA



Tego jeszcze w historii pism o komputerach nie było! Tym razem dajemy Wam nie grę, a film (i to na 2 CD). Naturalnie 100% oryginał, z polskimi napisami, z dobrej jakości obrazem itd. Czemu film? A czemu nie? Po prostu chcemy zobaczyć, czy pomysł się wam spodoba. A czemu Godzilla? Bo to potwornie dobry film :). Chcieliśmy dać coś sf, odlotowego itd. a akurat ci od "Matrixa" pojechali sobie na urlop, ci od "Władcy pierścieni" nie rozumieją po polsku, a Jurek Lukas uparł się, że da nam całą trylogię, a my chcieliśmy akurat jeden film. No i padło na Godzillę. Naturalnie nie na ten amerykańsko-emmerichowski badziew. Godzilla jest Japończykiem, więc i film jest japoński.

Napiszcie, jak podobał się wam ten pomysł i czy chcecie co jakiś czas mieć w CDA jakieś mniej lub bardziej odlotowe filmy.



Fanów Godzilli odsyłamy na strony 118-121, gdzie znajdziecie dużo informacji na temat tego gada i jego filmowej kariery. Nie wiem, czy wiecie - powstały już 23 filmy z tym potworem, a Godzilla dość energicznie ewoluował przez swoje 50 lat życia...

Bawcie się dobrze!

Duke Nuke'm Manhattan Project

3D

Gatunek: **Arcade**
Wymagania: **P2-350, 64 MB, akcelerator 8 MB.**

Tjaaa... po wielu, wielu latach oczekiwania 3D Realms wydało w końcu grę z Księciem w roli głównej. Tyle, że nie jest to DN Forever - niestety. A co jest? A taka w sumie dość prosta zręcznościówka, bliższa raczej dwóm pierwszym grom z Duke'em w roli głównej niż DN3D. Ot, idziemy naprzód i grzejemy w te świnki. Fajne... ale chyba nie na to czekaliśmy. Cóż, fani Duke'a mimo wszystko będą ucieszeni - w recenzji w 08/02 Qn'ik, prywatnie fan Księcia, ocenił tę grę bardzo pochlebnie... 72 MB na HDD, sporo humoru. Tradycyjnie odsyłam do lektury dokumentacji.

Klawiszologia

Kursory	- sterowanie
LCTRL	- skok
LAlt	- atak
Spacja	- kop
Z	- bomba
X	- zoom obrazu
RCTRL	- patrz
1/0*	- kolejne giwery

(*) - na klawiaturze numerycznej







Gatunek: **przygodówka**
Wymagania: **P2-350, 64 MB RAM, 16 MB akcelerator, DirectX 8a, Win 9x/00/ME/XP**

Doskonała przygodówka. Jeśli z przyjemnością grałeś w The Longest Journey, teraz też będziesz zachwycony - nawet bohaterka nieco podobna (acz z 10 lat starsza). Specyficzny mistyczny klimat, mimo że teoretycznie akcja dzieje się jak najbardziej w naszych czasach i na Ziemi, nastrojowa muzyka i grafika, nietrudne sterownie. EGM był zauroczony tym demem, także twierdząc, że gra dorównuje klasą i klimatem wspomnianemu TLJ - a to już coś znaczy. 124 MB na HDD. Zalecam lekturę dokumentacji, szczególnie gdy posiadasz jakąś bardziej egzotyczną kartę grafiki.

Lawn Mower 1.6

Gatunek: **arcade**
Wymagania: **P333, 32 MB RAM, Win 9x/Me/NT/00/XP**

Prosta gierka, w której sterując kosiarką ścinasz trawę na coraz bardziej skomplikowanych trawnikach, unikając wrogów, wymijąc przeszkody,. zbierając paliwo itp. itd. Można grać we dwoje naraz. Klawiszologia? Wystarczy naciskać kursory. 5 MB na HDD to nie za wiele - a gierka jest sympatyczna...



Zanzarah - The Hidden Portal



Gatunek: **arcade/RPG/TPP**
Wymagania: **P3-600, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB Win 9x/00/ME/XP**

Hm, wyobraź sobie panienkę podobną do tej z Darkened Sky (ładniejsza od Lary, moim skromnym zdaniem), widzianej w TPP, w klimatycznej grze pełnej czarów, elfów i tolkienowskiego klimatu (co znaczy jednak, że i wrogów nie braknie) a do tego - od czasu do czasu - deathmatchowe odpały niczym w rasowej grze FPP. W CDA macie recenzję tej gry, tam zatem odsyłam po więcej informacji. Demo jest obszerne, bo zawiera się na ponad 350 MB...

UWAGA: W demie nie będziesz mógł otworzyć zamkniętych drzwi w Tiralin, tudzież nie będziesz mógł odnaleźć posiadłości Endeva w ogrodzie. Tudzież nie działają teleporty, umożliwiające Amy szybsze poruszanie się po terenie gry.

Klawiszologia
F1 - help

•Tryb wędrówki

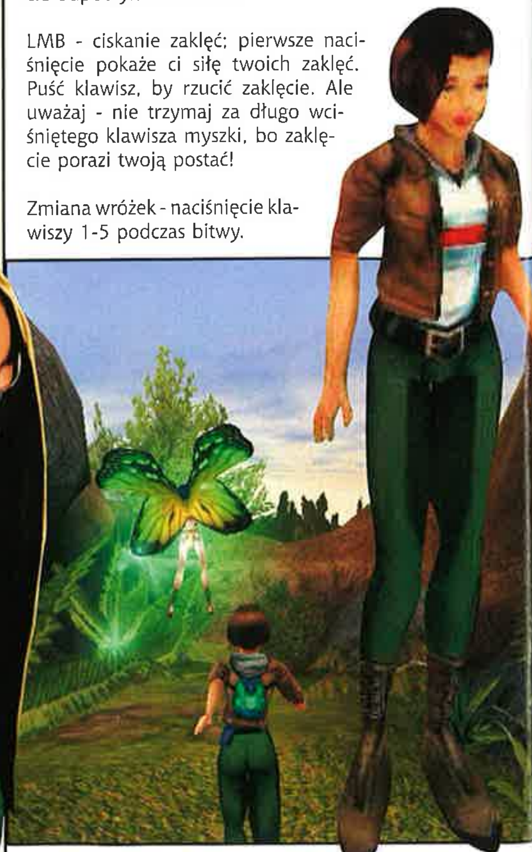
Kursor w górę	- Amy idzie przed kamerą (naprzód)
Kursor w dół	- Amy biegnie w stronę kamery
Kursor w lewo/prawo	- Amy biegnie w odpowiednią stronę
LMB	- klawisz akcji: otwieranie skrzyń, rozmowa itd.
RMB	- skok (nie działa we wnętrzu budowli)
Enter	- menu
Esc	- menu specjalne

•Tryb bitwy
Klawiszologia identyczna jak w poprzednim trybie, tyle że patrzymy oczyma danej postaci. Ponadto:

Latanie - naciskaj kilkakrotnie RMB - zaczniesz latać, ale kosztem energii, która regeneruje się w momencie odpoczynku na ziemi.

LMB - ciskanie zaklęć; pierwsze naciśnięcie pokaże ci siłę twoich zaklęć. Puść klawisz, by rzucić zaklęcie. Ale uważaj - nie trzymaj za długo wciśniętego klawisza myszki, bo zaklęcie porazi twoją postać!

Zmiana wróżek - naciśnięcie klawiszy 1-5 podczas bitwy.



Age of Wonders 2

Gatunek: **TBS**
Wymagania: **P-300, 64 MB Ram, Win 98/ME/2000/XP, wskazany akcelerator**

Coś dla fanów Heroes of Might & Magic. Ta gra oparta jest na bardzo podobnych zasadach co Herosi, też osadzona jest w świecie magii i bohaterów i też bardzo ładnie wygląda. Może tylko jest ciut posępniejsza... ale to jej nawet wychodzi na dobre, bo jak dla mnie Herosi są troszkę za kolorowi i ładni. Zresztą i ta gra jest zrecenzowana w tym numerze CDA, zatem tam poczytacie o niej dużo więcej.

Ja za to napiszę troszkę o demie - jest po polsku... Częściowo. Tzn. niektóre teksty w menu są przetłumaczone, inne nie. I nie pytajcie mnie dlaczego. Ja i tak ściągnąłem je z czeskiego sajta - co chyba tylko zaciemnia sprawę :). 201 MB na HDD. Jeden dostępny scenariusz.





Klawiszologia

Kursory	- scrollowanie mapy
PgUp	- zoom mapy
PgDown	- unzoom mapy
A	- widzisz magiczne miejsca (?) on/off
N	- następny obiekt
M	- rusz wskazanym oddziałem (gdy wyłączony jest ruch automatyczny)
P	- poprzedni obiekt
F1	- wyświetl ostatnią wiadomość
F2	- Quickload
F3	- Quicsave
F5	- gra w oknie
F6/F7/F8	- kolejne rozdzielczości: 800x660, 1024x768, 1280x1024
CtrlE	- koniec tury ruchu
CtrlR	- render mode
CtrlF	- włącz bilinear filtering
Esc	- pa pa...



Gatunek: **FPP**
Wymagania: **P-400, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x/00/ME/XP, DirectX**

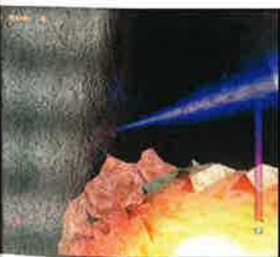
Pierwsze wrażenia są raczej niemiłe - taką grafikę pamiętam gdzieś z okolic Dooma II, no, od biedy pierwszego Quake'a (choć tam potwory wyglądały o 3 klasy lepiej). Ale potem już jest tylko lepiej. To fajna nawalanka FPP, w której mamy do przejścia nie za wielkie plansze (ale za to jest ich kilka), a w każdej należy wykonać prostą misję - np. w pierwszej skompletować literki tworzące tytuł gry + wyciąć w pień określoną liczbę stworów. Niby nic, a jakoś wciąga. I do tego ten specyficzny klimacik - coś jak Hexen, troszkę jak Blood...

Jeśli patrzysz tylko (lub głównie) na grafikę, olewając grywalność - odpuść sobie. To dla tych, którzy potrafią cieszyć się tym, co daje gra, a nie tym, jak wygląda. 48 MB na HDD. PS Nie bójcie się tu ginąć - nie ma limitu postaci, jest tylko limit czasu na zaliczenie misji, a często śmierć jest tu jedynym sensownym wyjściem z sytuacji. (Nie stosować w realnym życiu! :)). Dziwią mnie tylko wymagania tego dema...

Avoyd



Gatunek: **arcade 3D/FPP shooter**
Wymagania: **P II 400 MHZ, 32 MB RAM, Win 9x/ME/2000, akcelerator 8 MB**



Strzelanina 3 D, z akcją umieszczoną w kosmosie i asteroidach, ale zasadami bliższa raczej Unreal Tournamet (szkoda, że nie grafiką...). Walczymy z botami, w faktycznych 3 wymiarach i do tego w stanie nieważkości, co faktycznie daje się często odczuć. W demie macie dostęp do trybu "free-for-all", czyli poniekąd "wszyscy na wszystkich". Zalecam lekturę dokumentacji.
Całe 2 MB na HDD.

Klawiszologia

Myszka	- kierunki ruchu
W	- naprzód
S	- wstecz
A/D	- strafing
LShift	- na dół
Spacja	- w górę
E	- pole siłowe (tarcza)
F/G	- rotacja w lewo/prawo
LMB	- ognia z lasera
RMB	- ognia z plazmy
MMB	- buduj/zbieraj surowce
F1	- widok FPP/TPP
F2	- HUD
F3	- "druciany" widok
F4	- screenshot
Alt + Enter	- tryb pełnoekranowy/okno
Esc	- quit

BuzzingCars



Gatunek: **samochodówka/arcade**
Wymagania: **P400, 64 MB RAM, Win9x/ME/2000/XP, akcelerator 16 MB, DirectX 8a**

To takie zwariowane wyścigi z również nieco zwariowaną, ale fajną grafiką. Nie nastawiajcie się na realizm (choć jest go troszkę). Nastawiajcie się na dobrą zabawę. W demie jest wprawdzie tylko jeden przedpotopowy samochód, ale za to można go sobie pomalować, no i masz dwa różne tryby gry, a w każdym jedną misję. Wbrew pozorom nie chodzi tylko o to, by jeździć... Ok. 48 MB na HDD.

Uwaga: demo nie obsługuje akceleratorów z rodziny Voodoo.

Uwaga: Jeśli gra nie wyciąga 15-20 FPS, to samochody będą się ciężko i źle prowadzić.
(Jak uzyskać ilość FPS? Naciśnij CTRL + Break, po czym wpisz: showstat i naciśnij Enter). Lepiej wtedy obniżyć jakość grafiki/detali. Polecam zresztą lekturę dokumentacji, tam będzie więcej szczegółów na ten temat, tudzież dobre rady na kłopoty z instalacją i uruchomieniem dema.





Bust'em up

Gatunek: **arcade**
Wymagania: **sprawny PC :)**

Niezbyt może efektowny wizualnie, ale bardzo wciągający Arkanoid - tzn. klon tej gry. Pewnie wiecie, o co chodzi - odbijając piłeczkę niszczymy mur, zbieramy powerupy itp. itd. Sporo etapów do zaliczenia. I tylko 5 MB na HDD.

BONUS

• **Adventure Zone** - dla fanów gier przygodowych i TPP oraz książek i filmów - naturalnie poświęconych przygodzie

• **Action Mag** - kącik-kombajn, zawierający nie tylko mnóstwo interesujących tekstów nadsyłanych przez czytelników CDA (nie tylko listy, ale i ich twórczość), ale także mnóstwo rozmaitych działów, poświęconych rozmaitym tematom (manga, rowery górskie, Pascal, horrory, itp. itd. itd). Każdy znajdzie tam coś interesującego dla siebie.

• **Bonus 1**

Nowe ikony i kursory

Magazyny: Kapsel, Noname 24, Rock'n'roll 2

MID: nieco muzyki w formacie MIDI

Na Luzie: zabawne programy, teksty, zdjęcia, mp3

Programy: PowerPro 32, Quick Start Screensaver, E-mail remover, Job Timer

Screensavery: SkullClock, 2000th hellfire, 3DFish--school

Startup: zabawne obrazki zamiast logo Windows przy starcie/zamknięciu systemu

Tapety: sporo ładnych obrazków, do wykorzystania jako tapety. M.in. dziewczyny i tapeta z "Władcy pierścieni".

Themes - ubarw swojego Windowsa trzema różnymi theme-packami!

Załoga G #33 - chyba największy polski zin poświęcony głównie grom komputerowym.

• **Bonus 2**

Małe gierki - nie taki znów mały Galactic Patrol... + Maniac Miner + Digger

Save: do GTA 3 i Warcrafta 3

Trainery:

Age of Wonders 2

F1 2002

GTA 3

Legion

Op. Blockade

Soldier of Fortune 2

Uncommon Valor

TIPSY DO GIER:

2002 FIFA World Cup

Cultures 2

Duke Nukem: Manhattan Project

Elder Scrolls 3: Morrowind

Grand Theft Auto 3

Mobile Forces

Screamer 4x4

Soldier of Fortune 2 : Double Helix

Star Wars: Galactic Battlegrounds: The Clone Campaigns

• **Emu Kouncik** - dla tych, co lubią sobie emulować różne kompy i konsole na PC-cie.

• **Esensja** - doskonały, profesjonalny polski zin poświęcony sf i fantasy. Polecam wielką dyskusję o Ataku Klonów - doskonałe! I zabawne.

Szczególnie komentarze pod screenami :)

• **FPP Megazin** - czyli coś, co lubią miłośnicy gier FPP.

• **Komiks Zone #5** - a to dla tych, co lubią czytać komiksy.

• **MP3 Zone** - po dłuuugiej nieobecności kącik dla lubiących słuchać MP3 powraca na nasze łamy. Na razie początki są trudne i skromne, ale jak się wam to spodoba, to na pewno chłopaki rozwiną skrzydła.

• **Speed Zone** - dla tych, co ukochali cztery kółka, tak w komputerze, jak i w realnym życiu.

• **Sport Center** - albo raczej (jak wolą autorzy): www.sportcenter.pl. Lubisz sport? A gry sportowe? No to znajdziesz tu sporo ciekawych informacji.

• **Strefa WWW** - lektura obowiązkowa dla tych, którzy chcą tworzyć swoje strony WWW albo też chcą czegoś więcej dowiedzieć się o Internecie i pokrewnych tematach.

• **Tawerna RPG** - czyli to, co tygrysy (o ile grają w RPG) lubią najbardziej. Radzę się zapoznać, jeśli zaliczasz się do grona fanów gier RPG i książek fantasy.

PROGRAMY

• **Add/Remove Plus! 2002** - ułatwia dezinstalację niepotrzebnych aplikacji. Dużo lepszy od systemowego windosowskiego uninstallera.

• **MP3 Scanner Light** - tworzy bazę danych plików MP3 zapisanych na wskazanych nośnikach, umożliwia także ich odtwarzanie i edycję ID3 Tagów.

• **PowerDesk 5** - bardzo rozbudowany menedżer plików. Pełna wersja!

• **SoftCAT** - tworzy bazę danych zainstalowanego w systemie oprogramowania. Ułatwia magazynowanie dodatkowych informacji (numery seryjne, licencyjne itp.)

• **MKS_VIR demo** - najnowsze demo polskiego programu antywirusowego. Przez miesiąc skutecznie będzie chronił wasze komputery.

• **DirectX 8.1** - coś, bez czego nie uruchomią się nowe dema...

• **Windows Media Player 7.1** - multimedialny player, odtwarza nie tylko dźwięki, ale i obraz.

DODATKI

Dodatki do gier: Dungeon Siege (edytor), Morrowind, The Sims.

PATCHE

• GTA 3

• Spiderman The Movie

INDEKS DEM



Samochody N4S: Hot Pursuit 2

Jak informuje Cenega, polski wydawca gier Electronic Arts, już jesienią otrzymamy szansę dania upustu krążącemu w żyłach Żądaniu Prędkości! To dzięki Need for Speed: Hot Pursuit 2 - kontynuatorce pomysłu wyścigów w ruchu ulicznym i w towarzystwie wszechobecnej policji, która nie będzie patrzeć łaskawym okiem na nasze wyczyny przy prędkościach przekraczających dwieście kilometrów na godzinę! Wiadomo też już, że w grze znajdzie się miejsce dla 23 samochodów (+10 wersji policyjnych), wśród nich zaś BMW M5, Jaguar XKR Coupe, Mustang SVT Cobra R, Dodge Viper GTS, Porsche 911 Turbo, Aston Martin V12 Vanquish, Ferrari 550 Barchetta, Ferrari 550 Pininfarina, Lamborghini Murcielago, Porsche Carrera GT Concept Version czy McLaren F1!

www.ea.com/eagames/official/nfs_hotpursuit2/



Battle Realms: Winter of the Wolf

Zima Wilka to tytuł pierwszego oficjalnego rozszerzenia Battle Realms, trójwymiarowej strategii czasu rzeczywistego wskrzeszającej japońskie mity, dzieła Liquid Entertainment. Jej akcja (12 misji) rozgrywa się siedem lat wcześniej niż wydarzenia opowiedziane w podstawce i koncentruje bez reszty na historii Klanu Wilka walczącego o utrzymanie niezależności od Klanu Lotosu. Jak przystało na produkt tego typu, pojawią się w Winter of the Wolf nowe budynki i jednostki.

Premiera Winter of the Wolf planowana jest na październik tego roku.

www.liquid-entertainment.com



Call of Cthulhu - w sądzie

Nie najlepsze wieści dla wszystkich czekających na najnowsze komputerowe objawienie Wielkiego Przedwiecznego - Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Jak się bowiem okazuje, zerwanie umowy wydawniczej przez twórcę gry - Headfirst Productions jest zdaniem jej niedoszłego wydawcy - Ravensburger Interactive Media (europejskiego przedstawiciela Strategy First) nieważne. Tym samym cała sprawa najpewniej znajdzie finał w sądzie. Szczęście w nieszczęściu to fakt, że, jak utrzymuje Headfirst, prace nad CoC nie ustają ani na chwilę i ujawniona wcześniej data premiery - pierwszy kwartał 2003 - pozostaje w mocy.

www.headfirst.co.uk



FLASH

LotR: Two Towers na PC?

Nie są to wprawdzie pogłoski potwierdzone, jednak pewne silne przesłanki zdają się wskazywać, że obok wersji PS2 możemy oczekiwać także pecetowej adaptacji drugiej części filmowej trylogii "Władcy pierścieni" - "Dwóch wież"!

http://lordoftherings.ea.com/

Crouching Tiger - MMORPG-iem

Informowaliśmy już o planach Ubi Soft dotyczących stworzenia gier bazujących na kultowym dla wielu obrazie Anga Lee "Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok". Dziś uzupełniamy tamto doniesienie informacją, że w produkcji pozostaje inny 'Crouching Tiger, Hidden Dragon"! Twórcą tego ostatniego jest koreański Phantagram Interactive, a ich komputerowy (a może także konsolowy) smok będzie online'owym role-playing, którego cechować ma - jakżeby inaczej - orientalny klimat i nieprawdopodobna wręcz widowiskowość walk kung-fu!

Tym z was jednak, którzy już zaczęli skakać (na wiele metrów) z radości, zmuszeni jesteśmy podciąć skrzydła - Crouching Tiger, Hidden Dragon Online premierę będzie miało najwcześniej pod koniec roku 2004.

www.phantagraminteractive.com

Piraty warte 11 miliardów dolarów

Jak wynika z ostatniego raportu forpoczty w walce z piractwem software'owym - Business Software Alliance's (BSA), piractwo na świecie ma się coraz lepiej (nielegalne oprogramowanie stanowiło 37% całości w roku 2000, ale już 40% w 2001), wartość strat wyrządzonych przez nie branża interaktywnej rozrywki wycenia na blisko 11 MILIARDÓW dolarów! Z dołączonej do raportu listy wynika, że najlepiej żyje się piratom w Wietnamie, gdzie nielegalne jest ok. 97% oprogramowania, następnie w Chinach (94%), Indonezji (89) oraz u naszych sąsiadów - na Ukrainie (również 89) i w Rosji (88).

W Polsce piraci opanowali ponad połowę rynku, a skuteczna walka z nimi jak dotąd pozostaje w sferze marzeń...

Gry coraz droższe?

CNN Money wskazuje na niepokojący trend w branży interaktywnej rozrywki. O ile ceny sprzętu nieustannie spadają (najlepiej widać to po sytuacji Xboxa, który w pół roku stracił

Condition Zero - opóźniony

Coraz więcej gier kwalifikuje się do nagrody im. Duke'a Nukem (for)Never, przyznawanej (powinno się, oj powinno) dla gier, które regularnie łamią wcześniej podawane terminy premier. Jedną z nich jest Counter-Strike: Condition Zero, czyli w najprostszym ujęciu singleplayerowy Counter-Strike, który miał pojawić się jeszcze tego roku. Nowa, zapewne nieostateczna data jego premiery to "jesień, zima 2002".

www.cs-conditionzero.com



Starcraft II w Warcraft III?

Na wypadek gdyby doszły was wieści, że w Warcrafcie III, po ukończeniu ostatniej misji Nocnych Elfów na poziomie 'trudny' wyświetlany był zwiastun Starcrafta II - potwierdzamy i... dementujemy zarazem. Faktycznie - jest tam ok. 20-sekundowy filmik z gry, w którym marines tłuką Zergów i swoistych starcraftowych Orków, całość jednak jest nie tyle trailerem SC2, lecz po prostu easter-eggiem, w którym ludzie z Blizzard chcieli pokazać, że mogą i chcą. Warto dodać przy tym, że wymienionych jednostek można następnie użyć w scenariuszach tworzonych przy użyciu dołączonego do gry edytora.

www.blizzard.com/war3
war3.cdprojekt.com

Dungeon Siege: Yesterhaven

W ostatnich dniach pojawił się pierwszy z oficjalnych dodatków do znakomitego hack&slash RPG - Dungeon Siege duetu Gas Powered Games-Microsoft - Yesterhaven. Ta multiplayerowa minikampania rozgrywająca się niedługo po wydarzeniach opowiedzianych w Kingdom of Ehb rozpoczyna się w małej wiosce na północy, nieopodal doliny z ruinami Yesterhaven - niegdyś imperialnej placówki, obecnie - miejsca potępionego przez bogów i ludzi...
Dodatek, ważący ok. 50 MB dostępny jest na stronie gry. Niestety, z tzw. powodów niezależnych nie znajdzie się na naszym krążku... w tym miesiącu.

www.microsoft.com/games/dungeonsiege/



Red Faction 2 jednak na PC?

Informowaliśmy kilka miesięcy temu, że twórcy m.in. serii Freespace - Volition nie zamierzają tworzyć pecetowej wersji sequela swego znakomitego "deformowalnego" first-person shootera - Red Faction 2. Obecnie dochodzą nas wieści, że być może, w kilka miesięcy po wersji PS2, dane nam będzie powrócić na Czerwoną Planetę.
Uwaga: zamieszczone screenshoty pochodzą z wersji na PS2.

www.redfaction2.com

Ruff Trigger: The Vanocore Conspiracy

Duet Playstos Entertainment-Octagon Entertaiment (ten ostatni to taki wydawca "z doskoku" wszystkich potencjalnych hitów niezależnych twórców) poinformował, że jeszcze w tym roku zyskamy szansę, by poprzyglądać się światu jako... psiogłowy łowca nagród - tytułowy Ruff Trigger zwalczający wszechobecne i wszechpotężne Konsorcjum Zła na każdej z trzech planet, na których rozgrywa się ten trójwymiarowy platformer. Więcej szczegółów - wkrótce.

www.playstos.com/entert/



blisko połowę swej początkowej wartości), o tyle gry są coraz droższe! Gracze w Stanach Zjednoczonych przyzwyczaili się np. do ceny 50 USD za tytuł najwyższej klasy (czyli AAA), tymczasem zaś pojawiają się gry, które ustalają nowy standard - np. Neverwinter Nights - 55 USD albo Warcraft III - 59 USD. Nie da się jednak nie zauważyć, że w Polsce tendencja jest dokładnie odwrotna - wciąż np. nie mogę wyjść z szoku po tym, jak Grand Theft Auto udało mi się kupić w pełni legalnie za 69 złotych ;)

Branżowe płace

Na wypadek gdybyście zastanawiali się, czy warto kształcić się w kierunku, jaki umożliwi wam później tworzenie gier komputerowych, informujemy (za Game Developer Magazine) o średniej wysokości płac deweloperów. I tak, programista w Stanach Zjednoczonych otrzymuje zwykle ok. 5,5 tys. dolarów miesięcznie (ok. 22 tys. złotych), artysta ok. 5 tys., ale już dyrektor techniczny z sześcioletnim stażem - imponujące 8,5 tys. dolarów! Najwyższą odnotowaną pensją dla twórcy gier było 25 tys. dolarów miesięcznie (hm, czyżby John C.?).

Team Factor - nowe misje

Czeski 7FX, chcąc wywiązać się z obietnicy złożonej fanom ich drużynowego FPS-a (z zacięciem taktycznym), udostępnił na swej stronie pierwszy, dziesięciomegabajtowy darmowy mission-pack (misje Topaja i Sarajewo). Równocześnie zapewnił, że to nie koniec prezentów i już wkrótce dane nam będzie ujrzeć kolejny z serii oraz plug-in do 3DSM, pozwalający na import wykonanych przy jego pomocy obiektów w grę.

http://www.7fx.com

RtCW MP source

Zgodnie z długą i chlubną tracycją publikowania kodu źródłowego do (wspoł)tworzonych przez siebie gier i zarazem wychodząc naprzeciw oczekiwaniom sceny Return to Castle Wolfenstein, id Software umieściło na swoim serwerze ftp źródła multiplayer tego znakomitego first-person shootera. Co ciekawe, bo udowadnia, że rzeczy genialne mogą być proste. Całość, w wersji 1.33, mieści się śmiało na jednej dyskietce 1,44!

www.idsoftware.com

Batman vs. Superman!

Powyższy tytuł nie jest już nazwą komiksu, a jeszcze nie gry. Blisko mu jednak do obydwu, gdyż tak właśnie zwać się będzie film, który - jak podaje Agencja Reutera - do kin wejdzie w 2004. Reżyserem tego "monumentalnego zwarcia tytanów" będzie Wolfgang Peterson, znany z m.in. "The Perfect Storm" i "Na linii ognia". Dodatkowego smaczku sprawie dodaje fakt, że w tym samym czasie odbędzie

Screeny z Splinter Cell

Gry z nazwiskiem Toma Clancy w tytułach od dawien dawna nie robiły wrażenia na redakcyjnej braci - wszystkie jak jedna były odbiciem pierwszej z nich - Rainbow Six. Na szczęście Ubi Soft postanowił zmienić strategię i kolejne gry sygnowane nazwiskiem tego popularnego pisarza thrillerów politycznych zapowiadają się co najmniej okazale! Kilka nowych fotek z jednej z nich - Splinter Cell, z gruntu pecetowej próby zdyskontowania sukcesu serii Metal Gear Solid (pecetowa dwójka - Substance - już wkrótce!) wyglada dobrze.

www.ubisoft.com



Terminator 3: Rise of the Machines



Infogrames informuje, że wskutek sprytnego manewru wyprzedzającego zdołało zabezpieczyć sobie prawa do twórczego wykorzystania licencji Terminator 3 Rise of the Machines (i - co ciekawe - potencjalnego czwartego Terminatora), dzięki czemu równocześnie z premierą kinową (lipiec 2003) gracze całego świata będą mogli sami "poterminować". Więcej szczegółów - jak tylko dowiemy się czegoś nowego.

Face of Mankind

Role-playe online dzielą się na te rozgrywające się w światach fantasy i te, których akcja osadzona jest w nierealiach sci-fi. Face of Mankind, nowo zapowiedziany MMOG autorstwa Duplex Systems, przynależy do tej drugiej grupy, a jego gracze ścierać się będą ze standardowymi problemami (także, bo niektóre rzeczy nigdy się nie zmieniają - ekonomicznymi) ludzi XXIV wieku...

www.faceofmankind.com



Heroes IV - dodatek we wrześniu!?

Uznawane za wiarygodne źródło informacji branżowych sklepy internetowe - EBGames.com i GameStop.com umieściły w swej ofercie przedsprzedaży pierwszy oficjalny dodatek do Heroes of Might & Magic IV. Niestety, nie podano żadnych bliższych szczegółów, w tym nawet nazwy tego potencjalnego rozszerzenia. Niemniej - z niecierpliwością czekamy na potwierdzenie tej wieści!

www.3do.com

TV4 - TILT.TV

Być może niektórzy z was zdążyli już to zauważyć, jednak informacja ta jest na tyle istotna, że zaryzykujemy ewentualne powtórzenie. Otóż od pewnego czasu w soboty o godz. 13.00 oraz środy w godzinach porannych (z powtórkami o 14.30) w TV4 przez pół godziny rządzą gry! W każdym z programów m.in. dokładne omówienie gier lub programów na PC i konsole wraz z prezentacją na ekranie, gość opowiadający o nowinach technicznych bądź tzw. osoba z branży, konkurs, w którym wygrać można gry i programy.



Napoleon

Postać i historia "przerośniętego kaprala" lub z drugiej strony patrząc - "niedorosłego cesarza" - Napoleona Bonaparte to wdzięczny temat na gry komputerowe. Do tego stopnia, że już wkrótce do tych dziesiątek tytułów, starających się wskrzesić pierwsze lata XIX wieku, dołączy kolejna, koncentrująca się całkowicie na postaci Cesarza Francuzów i jego dokonaniach. Napoleon, gdyż taką prostą nazwą opatrzono ten projekt, wskrzesi w pełnych trzech wymiarach większość bitew toczonych przez Bonapartego w latach 1803-1812. Wydawcy gry - GMX Media, szczycą się ich wiarygodnością, przejawiającą się m.in. w tym, że na tor lotu pocisków wpływ mieć będzie nawet wiatr!

Napoleon swe wirtualne podboje rozpocznie 25 października 2002.

www.gmxmedia.net/napoleon/

Frontline Attack: War Over Europe

"Jak poinformowała firma Eidos Interactive, już w październiku odbędzie się światowa premiera trójwymiarowej strategii czasu rzeczywistego - Frontline Attack: War Over Europe (dawniej: World War II: Panzer Claws). Nie byłoby w tej informacji niczego szczególnego, gdyby nie fakt, że grę tworzy polskie (!) studio Reality Pump, odpowiedzialne wcześniej za doskonałą serię RTS-ów - Earth 2140 i Earth 2150. Akcja Frontline Attack rozgrywać się będzie w latach od 1941 do 1944 na frontach drugiej wojny światowej, a gracz będzie miał okazję dowodzić jednostkami aliantów, Armii Czerwonej albo Wehrmachtu. W sumie dostępne mają być 24 misje - po dwie kampanie na armię, sześć misji na każdą kampanię. Do tego oczywiście zaawansowany tryb gry wieloosobowej, przewidujący interesujący system rankingu doświadczenia jednostek i możliwość gry także przeciwko armiom kierowanym przez komputer. Wreszcie - czekają nas niezwykle wiernie historycznie odtworzone poszczególne bitwy drugiej wojny światowej, szczegółowo dopracowane jednostki i zadziwiająca grafika oparta na trójwymiarowym engine'ie Earth-3."

Cóż, pozostaje pogratulować ludziom z Reality Pump i... czekać października!

www.zuxxez.com

FLASH

się premiera Spider-Mana 2, sequelu filmu, który zarobił ponad 400 mln dolarów!

AA - najlepsza na świecie!

Co do tego, że Armia Ameryki jest najlepsza na świecie, nie można mieć już wątpliwości! Przynajmniej w przypadku America's Army - darmowego online'owego first-person shootera, który okazał się strzałem w przysłowiową dziesiątkę! W przeciągu pierwszych pięciu dni od premiery wersję Recon ściągnięto ponad 400 tys. razy, a 240 tys. graczy ukończyło trening i wstąpiło do jednostek liniowych, czyt. rozpoczęło pojedynki! Zainteresowanie graczy zaskoczyło nawet twórców gry - US Army, której serwery, wsparte siecią HomeLAN Federation nie były w stanie obsłużyć wszystkich chętnych. Kto wie, co mogłoby się wydarzyć, gdyby nie patch umożliwiający tworzenie własnych dedykowanych serwerów America's Army. Tymczasem jednak US Army zapowiada kolejne niespodzianki, a my... wracamy tłuc terrorystów!

www.americasarmy.com

Sega i Infogrames

Fortuna kołem się toczy - jakiś czas temu Sega przekazała wszelkie prawa i obowiązki związane z procesem wydawania sygnowanych przez siebie gier Infogrames, obecnie zaś - co rozważa Wall Street Journal - może sposobić się do jego przejęcia! Czy rzeczywiście amerykański (zadłużony) gigant Infogrames stanie się częścią japońskiego giganta - Segi, przekonamy się zapewne już wkrótce.

www.sega.com
www.infogrames.com

CD Projekt Red Studio

Jeden z polskich (i nie tylko - działalność prowadzi także w Czechach, Słowacji) wydawców gier, CD Projekt, rozpoczął także działalność produkcyjną! Pierwszym projektem CD Projekt Red Studio z siedzibą w Łodzi jest Wiedźmin, niedoszły projekt Metropolis. Niestety, nie wiemy nic ponad to, że wśród jego twórców znaleźli się m.in. Jacek Komuda, jeden z twórców Dzikich Pól (klasycznego, książkowego role-playing), oraz Hubert Czajkowski, grafik znany z łamów śp. Magii i Miecza.

www.cdprojekt.info

Nefandus = Shade: Wrath of Angels

Jak informuje Cenega - ze względów technicznych niezbędne stało się przemianowanie ich action-adventure horror - Nefandusa na Shade: Wrath of Angels.

www.blackelement.com

Cryo - RIP (?)

Gameindustry.biz dopełniło niemiłego obowiązku doniesienia, że bez mała legendarny francuski twórca i wydawca gier - Cryo Interactive - został zmuszony do zawieszenia wszelkiej działalności, co w praktyce oznacza koniec przedsiębiorstwa. Nie jest jasne, co stanie się z prawami i licencjami Cryo. Być może - i stąd właśnie ten pytajnik w tytule - znajdzie się



The Sims: Zwierzaki

Oddajemy głos przedstawicielowi Cenegi: "Kolejny dodatek do najlepiej sprzedającej się gry wszech czasów (fakt - red) przed nami! (fakt - red) The Sims: Unleashed albo The Sims: Zwierzaki, bo taką nazwę nadała grze Cenega - to już piąte rozszerzenie (fakt - red) niesamowitego świata Simów. Byliśmy już między innymi na Balandze (erm... fakt - red), Randce (bywało... - red) czy Wakacjach (lata temu... - red), przyszedł i czas, aby nasi podopieczni znaleźli prawdziwych "najlepszych przyjaciół człowieka". Tak - tytułowe Zwierzaki to m.in. domowe kanapowce - psy i koty, ale i na przykład kanarki, bez których życie jest przecież takie smutne (eee, bez słowików, nie kanarków! - red). Will Wright - twórca The Sims nie ujawnił na razie zbyt wielu szczegółów dotyczących dodatku, jednak już wkrótce kolejne informacje z Maxis!" (miejmy nadzieję :) - red). Dodajmy jeszcze, że The Sims: Zwierzaki prócz zwierzaków rozszerzą świat Simów o pięć nowych karier i ponad 50 nowych zawodów!

www.thesims.com

X10

O X10, nowym projekcie twórców Starlancera czy Rally Championship Extreme - Warthog, mieliśmy okazję słyszeć już niejednokrotnie, nigdy jednak niczego oficjalnie. Do tej chwili, gdyż wraz ze zgłoszeniem się wydawcy X10 - Conspiracy Entertainment pojawiły się pierwsze szczegóły. X10 zatem jest first-person shooterem, osadzonym w nadzwyczaj jak na ten gatunek skomplikowanym świecie politycznych intryg, zwalczających się wzajemnie ugrupowań i - wreszcie - dzikich bestii! Co dokładnie oznacza każdy z elementów powyższego zdania, przekonamy się w 2004.

www.warthog.co.uk





Platoon - w pełni oficjalnie

Informowaliśmy już o grze Platoon: the 1st Airborne Cavalry Division in Vietnam, trójwymiarowej grze akcji, jaka rzuci graczy w samo centrum wilgotnego piekła dżungli Wietnamu. Powracamy do niej, gdyż jej twórcom - Monte Christo - udało się zdobyć licencję Metro Goldwyn Mayer (MGM), dzięki której w grze pojawią się motywy z najsłynniejszego bodaj filmu antywojennego Olivera Stone'a - Platoon!

www.montecristogames.com

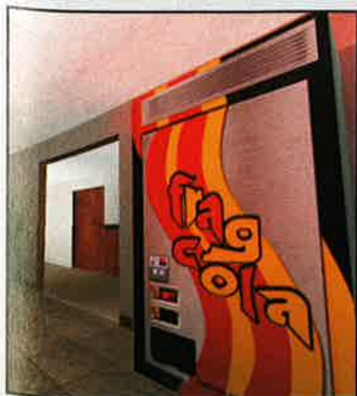


Shadow

Pod tym tajemniczym tytułem kryje się projekt Vae Victis Games, dotyczący stworzenia w oparciu o słynny Torque engine (napędzający Tribes 2) online'owej gry taktycznej starającej się oddać całą złożoność i głębię współczesnych operacji militarnych grup specjalnych w rodzaju Navy Seals, SAS czy rosyjskiego Specnazu. W grze pojawi się ponad 50 typów broni - od noży po ultraprecyzyjne karabiny snajperskie - i możliwość korzystania z mechanicznych środków transportu (ok. 15 rodzajów).

Dalsze szczegóły - wkrótce.

www.vaevictisgames.com



FLASH

jakiś nabywca kompletu. Może więc być, że jeszcze dane nam będzie ujrzeć cryowego kosmonautę znanego z logo firmy...

www.cryo.fr

EU - lepsza przyszłość?

Regulacje najdrobniejszych szczegółów życia w Unii Europejskiej stały się przyczyną niejednego dowcipu, jednak, jak się okazuje - rzeczywiście mogą przyczynić do tego, że życie to będzie nieco lepsze. Ostatnio np. wzięto na warsztat problem szerokiego dostępu do Internetu i ew. jego regulacji w celu obniżenia kosztów użytkowania sztywnych łączy i wyeliminowania przypadków blokowania rynku przez największe telefonie na rynku, czyt. monopolistów. Czyżbyśmy rzeczywiście mieli doczekać czasów taniego Internetu pod każdą strzechą?

Zwolnienia w Rage

Brytyjski twórca gier - Rage Interactive - został zmuszony przez niekorzystny bilans płatniczy do przeprowadzenia restrukturyzacji przedsiębiorstwa, której częścią będzie zwolnienie ok. 1/3 obecnych pracowników. Nie wiadomo, jak zwolnienia wpłyną na losy tworzonych w studiach Rage gier.

www.rage.com

Microsoft = Micro-hard?

Jak informują wiarygodne źródła, Microsoft przygotowuje się do wejścia na rynek pecetowego sprzętu. Jego komputery - nazwane "Dream PC" i - co ciekawe - nie wykorzystujące procesorów Intela, lecz zamontowane w ich miejsce Via C3 - pojawić się mają już niebawem.

www.microsoft.com

Greckie kafejki internetowe nielegalne!

Nie, to nie dowcip - władze greckie uznały w przenikliwości swojej, że komputery w kawiarenkach internetowych wyczerpują jak najbardziej definicję "publicznej maszyny rozrywkowo-hazardowej" (jak np. automaty do gry w Space Invaders) i jako takie nie mają w nich prawa bytu. Miejmy nadzieję, że łaskawa bozia przywróci im rozsądek oraz że nasi politycy nie zechcą się wzorować na greckich rozwiązaniach.



Samochody Colina McRae

"Codies" ujawnili pełną listę podstawowych samochodów, jakie będziemy mieć okazję wziąć w obroty w Colin McRae Rally 3. I tak ujawnionego wcześniej Forda Focusa RS WRC 2002 wspomogą Citroen Saxo Kit Car, 2CV Sahara, Xsara Kit Car, Fiat Punto Rally Car, Lancia 037, Puma Rally Car, 1986 RS200, MG ZR Rally Car, Mitsubishi Lancer Evo 7, wreszcie Subaru Impreza WRX (44S) i Impreza 22B Sti - wszystkie, naturalnie, możliwie wierne oryginałom tak pod względem osiągów, jak wytrzymałości na uszkodzenia mechaniczne, czyt. kolizje z elementami otoczenia, które na twoje nieszczęście wyrosły nieco zbyt blisko toru... Warto dodać, że prócz nich w grze pojawi się kilka innych, bonusowych samochodów, które, tak jak w poprzednich grach serii, trzeba bedzie zdobyć, wygrywając poszczególne zwykłe wyścigi...

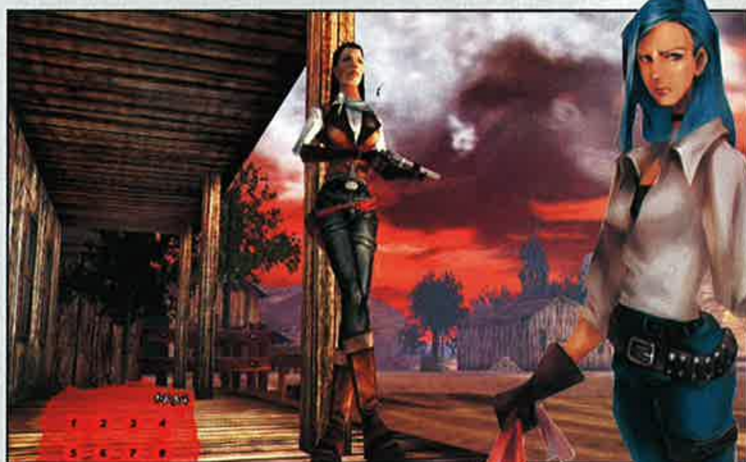
www.codemasters.com/colinmcrae3/

NS = SoA

Niemieckojęzyczny duet Silver Style-JoWooD (Niemcy-Austria) poinformował, że ich wspólne przedsięwzięcie: postnuklearny RTS - Natural Resistance zmienił nazwę i odtąd zwać się będzie Soldiers of Anarchy.

www.soldiers-of-anarchy.com





Priest

Koreańskie JC Entertainment poinformowało, że już za rok odbędzie się premiera Priest - role-playing online bazującej na koreańskiej komiksowej serii opowieści o starym, dobrym Dzikim Zachodzie, a ściślej historii Ivana Isaaka, niegdysiejszego księdza, który oddał duszę w zamian za możliwość walki z upadłym archaniołem Temozarelą. Jednocześnie podane zostało kilka interesujących szczegółów. M.in. fakt, że chętni posmakowania pyłów sawanny i dróg typowych ulicówek (role-playing...), strachu (...z elementami horroru...) bądź - nieco mniej przyjemnego smaku ołowiu (...a nawet first-person shooterów!) będą wcielać się w bohaterów naśladujących ponad 30 archetypów i zwiedzać w pełni trójwymiarowy świat wypełniony, prócz tradycyjnych, także przez niewesternowe postacie, m.in. zombie, kultystów, magów... Warto podkreślić wreszcie, że zgodność z komiksowym oryginałem zapewni sam ich autor, stale współpracujący z JC Entertainment. Premiera Priest, jak dla mnie kolejnego tytułu, na który trzeba będzie mieć oko - w 2003.

www.gamepriest.com

Hannibal

Kolejną grą francuskiego Arxel Tribe, która odmienić ma coraz powszechniejsze ostatnimi czasy przekonanie, że Francuzi nie są w stanie zrobić dobrej, kasowej gry, jest Hannibal. Projekt ten, bazujący, jak łatwo się domyślić, na ubiegłorocznym filmie z Anthonym Hopkinsem w roli Hannibala "Kanibala" Lectera, będzie horrorem, w którym gracz wcielający się w agentkę specjalną Clarise Starling przemierzać będzie świat gry oparty na Jupiter engine'e (przedstawicielu najnowszego pokolenia engine'ów graficznych LithTech), starając się ująć ulubionego filmowego kanibala.

Polowanie na Hannibala rozpocznie się w marcu 2003.

hannibal.arxeltribe.com

Quake dla niewidomych

Choć być może tytuł brzmi jak niesmaczny żart, nie wydaje się, by nim był. Z wywiadu, jaki przeprowadził Boston Globe z prezesem ZForm - Jeremiem Spitzerem wynika bowiem, że już wkrótce także niewidomi będą mogli doznać rozkoszy fragowania w grach typu Quake! Niezbędne modyfikacje gry polegają na stworzeniu systemu wskazówek dźwiękowych, pozwalających na orientowanie się w świecie korytarzy i uskoków - np. dodaniu poświstu wiatru u wlotu korytarza czy dźwięku kroków przeciwnika. I choć ludziom widzącym może wydawać się nieprawdopodobne, by to miało wystarczyć, testy przeprowadzone w ZForm udowodniły, że pomysł jest przynajmniej godzien rozpatrzenia.

www.zform.com





Unrealmania!

Fani Unreala, którzy zmuszeni są czekać na kolejne gry w jego świecie nieco dłużej niż zapowiadano, zaczynają chyba powolutku wrzeć. Dla nich więc mamy dwie wieści - jedną dobrą, drugą - cóż, nienajlepszą. Ta zła to fakt, że współpracujące dotąd przy Unreal Tournament 2003 i xboxowym Unreal Championship Epic i Digital Extremes rozdzielą się i skoncentrują na osobnych tytułach - DE przygotuje do premiery xboxowego Unreal Championship, Epic zaś wprowadzi ostateczne poprawki do pecetowego Unreal Tournament 2003. Wieść jest zła, gdyż w tej sytuacji niezbędne stanie się kolejne opóźnienie jego premiery - zgodnie z nowym planem wydawniczym Infogrames UT2003 pojawić się ma najpóźniej pod koniec września. Zapowiadana dobra wieść zaś to fakt, że Infogrames planuje premierę Unreala 2: The Awakening, sequela nieśmiertelnego Unreala tworzonego w studiach Legend Entertainment, także na trzeci kwartał tego roku, co oznacza, że dla odmiany ten tytuł powinien pojawić się w sklepach szybciej niż zapowiadano!



www.epicgames.com
www.digitalextremes.com
www.legendsent.com

FLASH

ECTS odrodzone

Londyńskie targi komputerowej rozrywki - Electronic Consumer Trade Show (ECTS), od kilku lat znajdujące się na równi pochyłej, mają szansę całkowicie zmienić swój nie najlepszy obraz! Na ECTS 2002 bowiem wystawi się ponad stu twórców i wydawców, wśród nich ci od zawsze stroniący od tej imprezy, m.in. Sony, Activision, Konami, Ubi Soft, Capcom czy THQ.
Targi odbędą się 29-31 sierpnia 2002.

www.ects.com

Koncert muzyki grasycznej

I z pokrewnych wieści - jak podaje Computer and Video Games, jedną z atrakcji E3 2003 będzie odbywający się w słynnej Hollywood Bowl koncert muzyki tworzonej na potrzeby gier komputerowych! Mamy nadzieję, że wśród wystawianych dzieł znajdą miejsce soundtracki Jeremy'ego Soule'a - kompozytora muzyki do Icewind Dale, Morrowinda czy Neverwinter Nights.

www.e3.com

prof. prof. Romero, Hall

O pocketpc-towych losach niegdysiejszych liderów Ion Storm Dallas - Johna Romero i Toma Halla już informowaliśmy. Jak się jednak obecnie okazuje, to jeszcze nie wszystko, czym zamierzają nas zaskoczyć ci dwaj panowie. Ich najnowsze wcielenie bowiem to...: wykładowcy akademiccy na University of Texas, gdzie pouczać będą, jak tworzyć dobre gry.

Firaxis i NetImmerse

Firaxis Games, grupa deweloperska stworzona i kierowana przez słynnego Sida "Civilization" Meiera wykupiła prawa licencyjne NetImmerse 3D - engine'u graficznego, na podstawie którego zbudowano m.in. Freedom Force, Morrowinda, Star Trek Bridge Commandera czy Dark Age of Camelot. Umowa zawarta przy tej okazji stwierdza, że kod i narzędzia NetImmerse mogą zostać wykorzystane w kilku przyszłych projektach Firaxis. Czyżbyśmy mieli doczekać Civilization MMMOG?

MoH: Expansion

I dosłownie z ostatniej chwili - pierwsze, jeszcze gorące screenshoty z oficjalnego dodatku do Medal of Honor: Allied Assault! O tym wiadomo jednak nie więcej niż to, że rozgrywać się będzie w ostatnich miesiącach wojny, a nasz nowy heros, sierżant Jack Barnes, uzbrojony m.in. w stena i pepeszę (!), przemierzy drogę od plaż Francji, po zrujnowany Berlin.

mohaa.ea.com



Halo: Combat Evolved PC

Sprawa pecetowego Halo, shootera sci-fi stworzonego przez Bungie Studios, powraca do nas jak bumerang od kilku lat. Informowaliśmy o nim, kiedy rozpoczynał życie jako tytuł na PC, następnie gdy stał się exclusive Xboxa (i okazał jedną z najlepszych gier na tę konsolę), i wreszcie przynajmniej trzykrotnie powtarzaliśmy oświadczenia Microsoft Games, który powtarzał "chcielibyśmy, ale...". To ostatnie sprawiło także, że kilkakrotnie już pozwalaliśmy sobie na przytoczenie opinii najrozmaitszych publikacji, gdzie ogłaszano, że Halo PC nigdy nie ujrzy światła dziennego. Wreszcie jednak doczekaliśmy komunikatu, który w ostateczny sposób wyjaśnia całą sprawę! Oto w ostatnich dniach Microsoft nie tylko potwierdził, że dane nam będzie sprawdzić, co oznacza fraza 'combat evolved' na komputerach osobistych, ale i sprecyzował, dzięki komu i kiedy miałoby to nastąpić! Jak się okazuje, Halo PC przygotuje Gearbox Software, a więc ludzie, którzy zdążyli potwierdzić swoje umiejętności tworząc np. port Tony'ego Hawka 3, sama gra zaś zacznie spoglądać na świat z ekranów monitorów latem 2003!

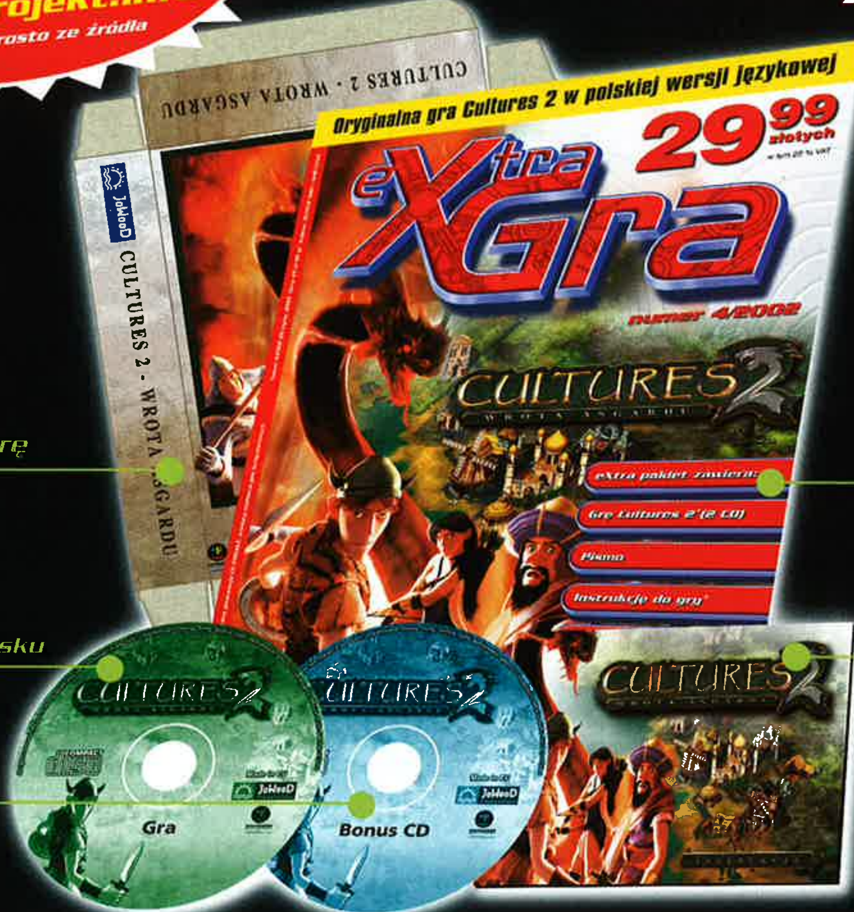
www.microsoft.com/games/halo/



JUŻ 14 SIERPNIA W SPRZEDAŻY GRA CULTURES 2 za 29,99!

eXtra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie eXtra Gra. ZAJRZYJ!

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Instrukcja odsłaniająca tajniki gry

Płyta CD z grą CULTURES 2 po polsku

Bonus CD z dodatkami do gry CULTURES 2



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.99 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare czy słabe. W grze Cultures 2: Wrota Asgardu gracz staje się bogiem, który kontroluje życie i rozwój wesołego plemienia Wikingów na ich drodze ku ocaleniu świata przed zagładą... Wspaniała i śmieszna grafika oraz ciekawe i trudne misje zapowiadają doskonałą zabawę! Kup egzemplarz eXtra Gry w niewiarygodnie niskiej cenie 29,99 zł – nie zawiedziesz się! Taniej niż część pierwsza!

Szukaj w punktach z prasą.

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY EXTRA GRA WIELKIE HITY Z DOSKONAŁĄ GRĄ PRZYGODOWĄ LARRY 7 MIŁOŚĆ NA FALI!



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19 LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

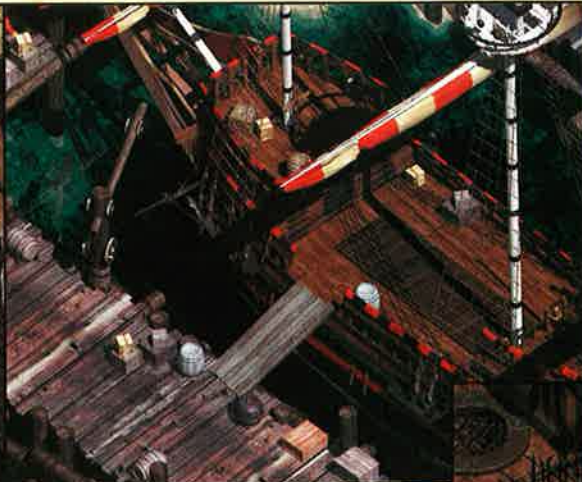
GATUNEK: cRPG

LIONHEART

Michał Łukasiewicz

Logo Black Isle na pudełku gry to dla wielu synonim najlepszej jakości. Tytułami takimi jak Baldur's Gate czy Icewind Dale firma pokazała się od znakomitej strony. Teraz jej ludzie pracują w kooperacji z nieco mniej dotychczas znanym zespołem Reflexive (również rodem z Kalifornii) nad kolejną role-playing game - Lionheart.





Lionheart tytuł zawdzięcza królowi Anglii, Ryszardowi I Lwie Serce, którego okres świetności datuje się na XII wiek n.e. To między innymi on dowodził słynną trzecią krucjatą, zajmując Cypr i walcząc z Salah ad-Din'em. To on po dziś dzień uważany jest przez Brytyjczyków za przykład mężnego władcy i nieposkromionego rycerza.

Swego czasu Saladyn (Salah ad-Din) został zobowiązany do płacenia sowich danin na rzecz krzyżowców. Przez jakiś czas nawet poddawał się temu rygorowi, ale wkrótce zaprzestał wpłacania kontrybucji. Wówczas Ryszard, kierując się bardziej głosem doradców niż własnym przekonaniem, uznał, że ta zniewaga nie może przejść bez echa - postanowił zgromadzić siedem świętych artefaktów, które umiejscowione razem miały zapewnić błogosławieństwo jego armii i jednocześnie przekląć wojska Saladyna. Stało się jednak coś nieoczekiwanego. Moc przedmiotów doprowadziła do tego, że na Ziemię wdarła się horda demonów zagrażających obu mocarstwom. W obliczu niebezpieczeństwa Ryszard i Saladyn musieli połączyć siły w imię wspólnego celu. Gdy udało się opanować sytuację, rozdzielili artefakty między siebie, rozwieźli je w różne krańce świata i zobowiązali się do ich strzeżenia tak, by nikt i nigdy nie zdołał wykorzystać ich do niecnych interesów.

Nie traktujmy tej historii podręcznikowo - gra ma swoje prawa. Mimo to autorzy zapewniają, że podczas rozgrywki będziemy mogli odwiedzić autentyczne lokacje czy porozmawiać z historycznymi postaciami. Ale nie ma to być w żadnym razie wirtualna lekcja historii.

Sama akcja gry rozpoczyna się w 400 lat po tych wydarzeniach, kiedy okazuje się, że niebezpieczeństwa sprzed stuleci wcale skutecznie nie zażegnano. I znów trzeba będzie sprowadzić losy świata na właściwy tor...

Akceleratory 3D do kosza!

No, nie przesadzajmy, ale faktem jest, że na niewiele się w Lionheart zdadzą. Gra została pomyślana w dwóch wymiarach, choć nie powinno to drastycznie wpłynąć na jakość grafiki. Autorzy sugerują wręcz coś odwrotnego, engine - podobno - ma kreować doprawdy realistyczny i zachwycający świat. Screeny, z którymi miałem okazję się zapoznać, wyglądają interesująco, ale strasznie ciekawi mnie, czy to dobre (nieprzesadnie dobre!) wrażenie nie zniknie gdzieś "w praniu". Wszak moda na 3D powoli przestaje być modą, a staje się normą. Z drugiej strony, wyłamanie się poza obowiązujące standardy i pozorny krok w tył czasami bywają bardzo opłacalne (vide Serious Sam).

Intrygująco zapowiada się interfejs gry. Bardzo mało miejsca na ten temat poświęcono w dostarczonych materiałach, ale mniemam, że ma to być coś na wzór tego z Black & White (czyli właściwie brak interfejsu). Z tym że bardziej intuicyjne i ogólnie lepsze. :-) Boję się, by programiści w tym przypadku nie przegięli struny, bo jakoś trudno wyobrazić mi sobie cRPG bez tych wszystkich rozmaitych ikonek, menusów, dziwnych ekranów... A może wcale tak nie będzie?



Ciemny świat

Świat gry ma się charakteryzować specyficznym klimatem, na każdym kroku wyczuwalny powinien być podniosły nastrój. Chodzi też o to, by gracz nie czuł się w nim bezpiecznie. Średniowiecze jako okres historyczny nie kojarzy się pod tym względem najmilej, ale gra ma być jeszcze "mocniejsza". Autorzy mówią krótko: "Świat gry jest generalnie ciemniejszy i bardziej zdradliwy, niż faktycznie miało to miejsce w Europie XVI wieku". Wędrując po dostępnych w Lionheart terenach mamy odczuwać skutki wielkiej katastrofy z XII w., nie



wszystkie zniszczone miejsca zostały bowiem odbudowane.

Tereny w Lionheart będą bardzo rozległe. Podzielono je na dziewięć (niektóre źródła mówią o ośmiu) głównych obszarów, te z kolei na pomniejsze mapy (w sumie przygotowano ich ponad 100). Gracz zwiedzi znaczną część Europy, w tym oczywiście Anglię, a także tereny dzisiejszej Francji, Włoch czy Hiszpanii.

SPECIAL system

Projekt Lionheart ujawniono dopiero na tegorocznym E3. Wcześniej wiadomo było tylko tyle, że w stajni Black Isle trwają prace nad jakąś grą wykorzystującą znany z Fallouta system SPECIAL. Wielu myślało, że będzie to kolejna część "radioaktywnego". Tymczasem tajemniczym przedsięwzięciem okazało się właśnie Lionheart. I to właśnie ten tytuł będzie zawierał wspomniany SPECIAL, czyli - mówiąc lakonicznie - system rozwoju postaci. Za pomocą SPECIALA określana jest podstawowa charakterystyka postaci. W LH składać się na nią będą m.in. cechy postaci (siła, szczęście itp.) oraz umiejętności, w tym także magiczne.

A właśnie - nasza postać będzie potrafiła (to główna różnica w odniesieniu do Fallouta) korzystać z magii. Obecnie producenci mówią o 60 różnych czarach. Sami zauważyli, że to nie za wiele, ale jest tu pewien haczyk. Otóż w czasie gry każdy z nich będziemy mogli rozwiać, dzięki czemu zmieniać się będą jego efekty. Tak więc właściwie mówić należy nawet o kilkakrotnie większej ilości zaklęć! Ich siła ma zależeć w dużej mierze od obranego przez nas sposobu "prowadzenia" bohatera.

Ale grać nie będziemy w pojedynkę. I nie mówię tutaj bynajmniej o multiplayerze (o nim dwa słowa za chwilę). Faktycznie rozpoczynając grę, liczyć możemy tylko na siebie, jednak w miarę rozwoju wydarzeń znajdą się osoby chętne do pomocy. To, czy skorzystasz z ich usług, ma zależeć wyłącznie od ciebie. Będziesz mógł nawet przyzywać "magicznych przeciwników" (takie jest tłumaczenie w prostej linii informacji z oficjalnego FAQ), którzy wesprą cię podczas walki. Wszelako jednak ich towarzystwo nie będzie wieczne - kiedyś nadejdzie moment, gdy pożyczą ci powodzenia i pójdą w swoją stronę.



Suche fakty

Po pierwsze, single player - jego ukończenie ma pochłaniać podobną ilość czasu, jak miało to miejsce w przypadku Fallouta, czyli ok. 40-60 godzin (bez questów pobocznych itp.). Gra wieloosobowa - na dzień dzisiejszy wiadomo tylko o trybie cooperative dla maksymalnie 4 graczy. Parametry znajdowanych przedmiotów będą losowo generowane przez komputer (sposób doskonale sprawdził się w sadze Diablo).







Wśród nich nie zabraknie rozmaitych broni, te z kolei posłużą do "okładania" 100 różnych gatunków bestii. Tym, który będzie uśmiercał potwory, stanie się wybrany przez nas spośród czterech ras bohater.

Wielkim zaskoczeniem dla moich oczu były zapowiadane minimalne wymagania sprzętowe. Gra ma hulać już na PII 300 MHz, 64 MB pamięci RAM i 8 MB karcie graficznej!

Póki co cierpliwie wyczekujmy premiery Lionhearta, a ta nastąpi może jeszcze przed końcem tego roku. Grę w Polsce wyda CD-Projekt, więc niemal pewne jest, że zostanie ona zlokalizowana.

ⓘ Lionheart

■ Producent: **Black Isle/Reflexive**

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

Colin McRae Rally 3.0

Szary

Firma Codemasters ujawniła ostatnio kilka szczegółów na temat oczekiwanej z coraz większą niecierpliwością, kolejnej edycji kultowej symulacji rajdów samochodowych pod tytułem Colin McRae Rally 3.



Rick Nath, jeden z producentów gry, mówi: "Wcześniejsze gry koncentrowały się na samochodach i trasach. My chcemy, żeby gracz rzeczywiście wczuł się w rolę Colina, współpracował z pilotem Nicky Gristem i całym zespołem". Jak widać, tym razem zapowiada się nie tylko idealny symulator rajdów, ale symulator kariery jednego z najlepszych kierowców na świecie.



Wcielimy się zatem w postać Colina, który w momencie gry otrzymuje trzyletni kontrakt od Forda. Twoje zadanie to zdobycie laurów dla teamu fabrycznego tej właśnie firmy. Wszelako z wypowiedzi wywnioskować można, że gra skoncentruje się na teamie Forda, a co za tym idzie - będziemy mieli tylko jedno auto do wyboru? Nie jest to jednak do końca pewne, zwłaszcza że z innych źródeł dowiedziałem się o wielu nowych dostępnych samochodach.

Trzecia edycja ma się charakteryzować stopniem realizmu do tej pory niespotykanym w grach komputerowych tego typu. Załoga samochodu zaskoczy własnymi zachowaniami. Podczas jazdy, hamowania i ostrych zakrętów postacie wewnątrz będą przechylać się. Nicky Grist w czasie kolizji będzie się chwytał klatki samochodu, natomiast u Colina dokładnie będzie widać pracę nóg i rąk. Dzięki konsultacji z ekipą Ford Rally Team, u których Codemasters gościło w sezonie 2001, będziemy mogli się cieszyć radykalnie udoskonalonym fizycznym modelem jazdy. M.in. zmieniono symulację uszkodzeń. Tym razem zmienne warunki pogodowe czy nieodpowiedni dobór części lub jakiekolwiek usterki auta podczas rajdu będą miały olbrzymi wpływ na końcowy wynik. W końcu pojawi się też możliwość całkowitego rozbicia pojazdu i zakończenia odcinka.



Oczywiście poprawi się wygląd gry. W porównaniu z wersją 2.0 grafikę wyróżniać będzie 16 razy większa dbałość o detale (!), w szczególności jeśli idzie o odwzorowanie samochodów i załogi. Plotki głoszą, że do wizualnego oddania samochodu użyto... 13 000 wielokątów w CMR3, dla porównania - w CMR... 800. Dokładnie zobrazowano poszczególne elementy samochodu, takie jak komora silnika, podwozie, wnętrze, a nawet tarcze hamulcowe. Zobaczyć to zresztą można na screenach. Przyznacie - wyglądają imponująco.

W założeniach - co muszę przyznać - gra zapowiada się wyśmienicie. Jedyne, czego powinniśmy się obawiać, to niestety wymagań odnośnie do sprzętu. Przypomnijcie sobie, jak wiele żądała od komputera poprzednia część gry, a grafika nie stała tam na najwyższym poziomie. Zatem jeszcze raz spójrzcie na screeny i powtórzcie pytanie: "Czy mój sprzęt pociągnie tak zaawansowaną grafikę?".









ⓘ **Colin McRae Rally 3.0**

Producent: Codemasters

W to zagramy już wkrótce...

GATUNEK: STRATEGIA

Master of Orion III

Allor

Miłośnicy kosmicznych strategii zbyt łatwego życia nie mają. Ostatnia duża gra tego typu - Imperium Galactica II - premierę miała dobre dwa lata temu, a poprzedni Master of Orion nie był nawet grą windowsową! Wprawdzie w tym czasie pojawiło się kilka tytułów adresowanych do najbardziej zagorzałych fanów, jak na przykład opisywany nie tak dawno Starships: Unlimited 2, ale przez znacznie słabszą oprawę audio - wizualną nie każdemu mogły przypaść do gustu. Na szczęście czas posuchy ma się ku końcowi - w tym roku powinniśmy ujrzeć aż dwie kosmiczne premiery spod znaku 4X: zarówno Imperium Galactica, jak i Master of Orion ukażą się w swych trzecich wcieleniach.

A choć premierę MOO3 właśnie przełożono na trzeci kwartał br, z dostępnych w Sieci informacji wynika jedno: będzie to gra co się zowie! Zresztą sami twórcy nazywają ją pierwszą grą 5X - do standardowych eXplore (eksploracja), eXpand (ekspansja), eXploit (eksploatacja, wykorzystywanie lub wyczyn) i eXterminate (eksterminacja) doszło bowiem jeszcze eXperience (doznanie, doświadczenie). Ta gra ma po prostu powalić na kolana! I choć tego typu oświadczenia są w dzisiejszych czasach właściwie na porządku dziennym (w końcu nikt nie przyzna się, że wyszła mu słabiutka gra...), w tym konkretnym przypadku informacje wyciekające z Quicksilvera są wyjątkowe.

Fundamenty

Tak jak we wszystkich kosmicznych poczwórnych X-ach, tak i tutaj celem gracza będzie zapewnienie własnemu ludowi dominującej pozycji w znanym wszechświecie. Ale w przeciwieństwie do konkurentów, gracz będzie obcował nie tyle z bezdusznymi maszynami, które ślepo wykonują rozkazy (i nie zajmują się niczym poza tym), a z normalnymi poddanymi. Co równie istotne - ograniczeniom będą podlegali nie tylko jego poddani, ale i on sam! Żeby jednak nie zaczynać od głębokiej wody, na początek kilka słów opisu ogólnego.

Jak to w rozbudowanych strategiach powszechnie się przyjęło, główna część gry rozgrywana będzie w turach. Teoretycznie oznacza to więc, że na wszystko będzie czas, ale w praktyce na przeszkodzie w sprawowaniu pełnej kontroli będą stać tak zwane Imperial Focus Points, co można przetłumaczyć jako imperialne punkty uwagi. Po co one komu potrzebne? A czy wyobrażacie sobie jakiegokolwiek dyktatora (choć nasza pozycja nie będzie wcale zależała od przyjętego ustroju), który zajmuje się wszystkim? To przecież tak, jakby Bill Gates osobiście doglądał pakowania Windows do pudełek! Owszem, ma do tego pełne prawo, ale przez to straci kontrolę na innymi aspektami funkcjonowania swego imperium. I dokładnie tak samo będzie w MOO3 - będziemy mieli prawo wszystkiego doglądać, ale ze względu na ograniczoną liczbę IFP wraz ze wzrostem naszego imperium coraz więcej zadań przejmować będą doradcy.

Politycy

Imperium będziemy bowiem rządzić właśnie z pomocą dowódców czy polityków. To im będziemy wydawać polecenia, które obejmą zasięgiem sprawczym nawet cały obszar pozostający pod naszą kontrolą. To oni będą przysyłali raporty, na podstawie których będziemy podejmować decyzje. I żeby było ciekawiej - nie zawsze będą to osoby stuprocentowo nam oddane! Ale nawet przy założeniu, że nie trafi się żadna czarna owca, i tak będzie bardzo interesująco. Bo skoro administracja będzie składała się z "żywych" ludzi (choć przecież ci będą tylko jedną z dostępnych ras), wychowanych w określonej tradycji, to i podejmowane przez nich decyzje będą tę tradycję odzwierciedlały. Owszem, będziemy mieli możliwość narzucenia własnych rozwiązań, ale walka ta na dłuższą metę nie wyjdzie naszemu imperium na zdrowie - to tak, jakby nagle zmusić wszystkich w Polsce, by zamieszkali w namiotach. Bo choć teoretycznie można takie zarządzenie wydać, wcielenie go w życie może przysporzyć problemów...



Dowódcy

Także naszymi siłami zbrojnymi będziemy kierować przy pomocy dowódców. I tak jak w przypadku administracji, również tutaj każdy z nich charakteryzować się będzie pokaźnym zestawem współczynników. W chwili obecnej nie bardzo jeszcze z resztą wiadomo, czy będziemy mieli w nie wgląd, jednak wydaje się, że w najlepszym razie będzie on tylko częściowy - jak to w życiu bywa. W dodatku to przede wszystkim od umiejętności dowódców zależeć będą wyniki gwiezdnych starć. Owszem, jakieś ogólne rozkazy będziemy mogli wydawać, ale że okrętów w flotach będzie mnóstwo, szczegóły wykonania planu pozostaną w gestii kapitanów poszczególnych jednostek, dowódców grup bojowych i wreszcie dowódcy całej zaangażowanej w bitwę floty.

Tak, tak - wszyscy oni będą mieli własny wkład w wynik walki! A w dodatku bitwy będą się tu rozgrywały w czasie rzeczywistym, co na pewno pozytywnie wpłynie na realizm. Tym bardziej że w końcu będziemy tworzyć prawdziwe grupy bojowe - z dokładnym przydzieleniem ról poszczególnym jednostkom: od prowadzenia zwiadu i rozpoznania do ataku na dane cele. Heh, z dostępnych materiałów wynika, że taka na przykład bitwa o Yavin, znana z "Gwiezdnych Wojen", będzie tutaj niemal na porządku dziennym! I to łącznie z myśliwcami, które mają powrócić do łask, ale mają pełnić rolę jedynie mięsa armatniego dla cięższych jednostek!

Wszechświat

Daleko posunięta ewolucja dotknęła także świat gry. Gwiazdy będą bowiem miały planety, a te - księżyce. I niemal wszystko (pod warunkiem dysponowania odpowiednią techniką lub naturalnymi zdolnościami rasy) będzie do zasiedlenia! W sumie oznacza to, że w grze będzie ponad trzydzieści tysięcy światów czekających na skolonizowanie! Jak należy to rozumieć, nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć - ale na szczęście dzięki armii doradców, polityków i dowódców zapanowanie nad tym ma się okazać jak najbardziej możliwe.





I cała reszta

Na tym się jednak wielkość MOO3 wcale nie kończy - w przeciwieństwie do miejsca, które przeznaczono na tę zapowiedź. Dlatego też pozostałe nowości tylko zasygnalizuję, bo naprawdę warto. Choćby religie: będą miały bardzo duży wpływ na życie mieszkańców imperium, wyznawcy będą ze sobą walczyli i generalnie zachowywali się tak, jak to w historii Ziemi zazwyczaj bywało. Poza tym nauka i technika: raz że będzie tego dużo, dużo więcej, a dwa, że zbyt szybki rozwój prowadzić będzie do rozruchów społecznych (co nie powinno dziwić, biorąc pod uwagę stosunek starszych do nowości techniki), i trzy - badania dzielić się będą na podstawowe, dotyczące abstrakcji, oraz techniczne, związane z przekuwaniem tej abstrakcji na coś bardziej użytecznego.

Do tego oczywiście gra sieciowa - epicka historia, nawiązująca do poprzednich części Master of Orion, i mnóstwo zdarzeń losowych - wszystko to sprawia, że zapowiada się gra z wszelkimi szansami zrewolucjonizowania kosmicznych gier 4X. Ale w końcu o to twórcom chodziło, a mimo znacznego poszerzenia świata, największy nacisk położono na doznania, jakie płyną z obcowania z grą - cóż, osobiście nie mogę się już doczekać, by to wszystko zobaczyć na żywo!

Cha

Master of Orion III

Producent: Quicksilver Software Inc.



PS Nie obawiajcie się walki w czasie rzeczywistym - twórcy zgodnie twierdzą, że z RTS-ami nie będzie ona miała - poza brakiem tur - nic wspólnego!

PPS Mimo iż z grą nie będzie dostępny żaden edytor (poza losowym świata), pliki konfiguracyjne będzie można edytować nawet edytorem tekstu - twórcy wychodzą bowiem z założenia, że życie należy fanom ułatwiać, a nie utrudniać. I tak trzymać!





Może odrobinę taktyki?

Rails Across America

GATUNEK: EKONOMICZNA

Dawno, dawno temu (choć w kosmicznej skali ledwie chwilę), gdy Ameryka nie była jeszcze w pełni spacyfikowana przez przybyszów ze Starego Kontynentu, głównym środkiem lokomocji był qń (podobieństwo całkowicie przypadkowe) i dyliżans. Było tak jeszcze na początku XIX wieku, lecz wkrótce miało się to zmienić...

Qn'ik

W 1825 roku G. Stephenson zbudował pierwszy na świecie parowóz "Rakietę" - nie był to jednak pierwszy krok ludzkości w dziedzinie rozwoju kolejnictwa. Za takowy można uznać wynalezienie szyn kolejowych - w pierwszej połowie XVII wieku! Jako ciekawostkę mogę podać, że szyny te były... drewniane.

To tyle historii - jeszcze zapędzę się i na opis gry nie starczy miejsca. Wprowadzenie było jednak konieczne - jak widać bowiem po tytule, właśnie z ekspansją pociągów zetkniemy się w Rails Across America. Fabuła rozpoczyna się w AD 1830, kończy zaś w bliskiej, acz nieokreślonej przyszłości. Zadaniem wielkiego przedsiębiorcy kolejowego, w którego rolę wiadomo kto się wcieli, jest stworzenie infrastruktury kolejkowej na terenie Ameryki Północnej. W misji tej nie będzie osamotniony - należy pamiętać, że Ameryka to siedziba wolności wszelakiej i działalność firmy monopolizującej jakiekolwiek działy gospodarki byłaby nie do pomyślenia (w tym miejscu autor pragnie gorąco pozdrowić PKP i TP SA).



Co ciekawe, akcja gry toczyć się będzie w czasie rzeczywistym. Jest to o tyle nietypowe, że takie rozwiązanie zwykle było zarezerwowane dla przeróżnych simów, a nie poważnych gier strategiczno-ekonomicznych. Jeśli do tego dodamy możliwość gry w sieci (maksymalnie ośmiu graczy), zaraz się okaże, że Starcraft będzie zagrożony!

Panowie z Blizzarda mogą jednak spać spokojnie - mimo niewątpliwego ukłonu autorów w stronę zwyczajnych graczy, RAA ma zawierać typowe dla gatunku elementy. Z pozoru gra wydaje się ograniczona, jednak jej tematyka (tylko szyny i szyny) będzie różnorodna. Samych pociągów (i innych pojazdów, gdyż może się zdarzyć, że trzeba będzie skorzystać z samochodu) jest ponad 50. Ciekawostką jest to, że konkurenci komputerowi to prawdziwi potentaci kolejowi z tamtego okresu, w dodatku ponoć obdarzeni bardzo zaawansowaną AI.

Dbałość o realizm na powyższych przykładach się nie kończy. Infrastrukturę kolei w Ameryce należy planować tak, by zważać na przemiany historyczne i społeczne (np. migracja). Należy również uważnie obserwować nastroje osób będących aktualnie u sterów władzy - często od tego zależy sukces. Dodatkowym i miłym ukłonem w stronę osiągnięcia realizmu ma być encyklopedia kolei dostępna w grze - staje się to już standardem w tego typu produkcjach, co mnie cieszy.

O oprawie Rails Across America nie ma właściwie co mówić - jaka jest, każdy widzi. Surowa i mało efektowna - typowa dla złożonych strategii. Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło - dzięki temu gra jest jedną z niewielu, jakie ruszą dzisiaj na tak słabym sprzęcie jak Pentium 200 i bez akceleratora (choć już bez 64 MB RAM się nie obejdzie). Miłośnicy historii kolejnictwa kupią ją na pewno - a reszta? Poczekajcie na recenzję.







UWAGA! KONKURS TRWA!

Warunki konkursu:

wejdź na strony internetowe **UNIPAP Strzegom (www.unipap.com.pl)** oraz **Wydawnictwa Bauer (www.bravo.pl)** i znajdź informacje o konkursie.

Następnie przepisz fragmenty hasła konkursowego z obu stron internetowych i połącz w całość. Hasło napisz na kartce, załącz dwa kupony konkursowe z zeszytów UNIPAP Strzegom (okładki publikujemy poniżej) oraz jeden kupon konkursowy z okładki czasopisma CD-Action (znajdziesz je na okładce numeru wrześniowego i październikowego).

Całość włóż do koperty i wyślij na adres:
S.Z.W.P. UNIPAP Sp. z o.o.
ul. Leśna 1
58-150 Strzegom

Rozstrzygnięcie konkursu nastąpi w dniu 4 listopada 2002 roku. Listę osób nagrodzonych opublikujemy na naszych stronach internetowych oraz w grudniowym numerze CD-Action.









NA ZWYCIĘZCÓW KONKURSU CZEKAJĄ NASTĘPUJĄCE NAGRODY:

- 2 zestawy komputerowe
- 5 konsoli GameCube
- 100 gier komputerowych
- 10 par łyżworolek
- Prenumeraty roczne czasopisma CD-Action
- Zestawy zeszytów UNIPAP Strzegom









TERMIN NADSYŁANIA ZGŁOSZEŃ DO 31 PAŹDZIERNIKA 2002 ROKU !

MISTMARE

Być może niektórzy nie nacieszyli się jeszcze przebojową grą Gothic, a tu już czai się tytuł, który ma szansę, by zmieść ją z powierzchni ziemi. Wygląda na to, że Mistmare będzie bardzo podobny do wspomnianego dzieła studia Piranha Bytes - bo i gatunek ten sam, i sposób prezentacji akcji również. Jednak zdaje się, że dysponuje wręcz bezcennym elementem przetargowym - fabuła Mistmare zapewni niewątpliwie niepowtarzalny klimat.

CormaC

Przygodę z tym action RPG, osadzonym w realiach fantasy, rozpoczniemy w Europie w roku... 1996. Tak, tak, to nie błąd w druku - a nasze czasy. Ale świat nie nasz i nie taki, jakim go widzimy, spoglądając przez okno czy idąc rano na "arcyciekawe" wykłady. Nie było rewolucji przemysłowej w Anglii, nie ma samochodów ani wszędobylskich komórek. Kay nie wynalazł latającego czółenka tkackiego, a James Watt maszyny parowej. Ludzkość tkwi w iście średniowiecznej ciemnocie i zabobonie. Winna temu jest tajemnicza mgła, która spowiła kontynent pod koniec Wieków Średnich, pojawiając się znikąd, paraliżując ruch na lądzie i uniemożliwiając żeglugę, co miało zgubny wpływ na światowy handel.

Podczas gdy odrodzeni angielscy druidzi wzywają do oddania hołdu zapomnianym celtyckim bóstwom, które jakoby pokarały w ten sposób niewiernych, kapłani Świętej Republiki Rzymskiej, za pomocą potężnej magii, zapobiegają rozprzestrzenianiu się zjawiska. Gęste tumany rozdzieliły jednak szerokim pasem Europę południową od północnej; zabijają każdego, kto ośmieli się w nie wejść, a dają schronienie potwornym istotom. Kontakt między oddzielonymi obszarami Europy został całkowicie zerwany i teraz, po sześciu stuleciach, mieszkańcy każdego z nich nie wiedzą nawet, czy istnieje w ogóle jakaś "druga strona mgły". Nikt nie kusi się, by to sprawdzić, jako że żaden odważny nigdy jeszcze z podobnej wyprawy nie wrócił. W tym ponurym świecie misję wypełnić ma młody inkwizytor - Isador, wysłany przez Kościół, by powstrzymać szalonego mordercę i wichrzyciela uważanego za antychrysta.

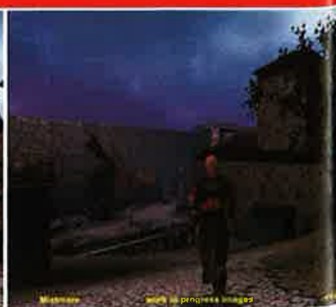
Podczas podróży Isador zwiedzi wiele ważnych w średniowieczu, a więc i w alternatywnym roku 1996, europejskich miast, takich jak Rzym, Antwerpia, Paryż, Awinion czy polski Kraków. Jestem niezwykle ciekaw, jak będą one wyglądać, bo twórcy zapowiadają mariaż mrocznego okresu gotyckiego z oświeconym duchem Renesansu. Jednego mogę być pewien - programiści mają w swych rękach technologię wystarczającą do tego, by pokazać niemal wszystko, co zamarzy się grafikom. Ale o oprawie napiszę co nieco troszkę później.

Jak już zdążyłem wspomnieć, Mistmare to przedstawiciel gatunku RPG, jednak nie takiego, jakim go znamy z cukierkowego Baldur's Gate'a. Arxel Tribe połączył elementy RPG, przygodowe oraz akcję, której sprzyja prezentacja świata z perspektywy trzeciej osoby. Bohater









opisany będzie klasycznym zestawem sześciu atrybutów oraz charakterem (od praworządnego, przez neutralny aż po chaotyczny) - ten będzie miał znaczny wpływ na poczynania Isadora i rzutował na niektóre cechy oraz umiejętności, a także decydował o nastawieniu zagadniętych NPC-ów. Postać będzie miała też preferowany rodzaj broni, choć niektóre szkoły walki (szkoła walki jest tu jedną z umiejętności) pozwolą na wykorzystywanie w pewnym stopniu innego typu uzbrojenia.

Skoro w ten sposób doszliśmy do tematu walki, pozwolę sobie rozwinąć wątek. Bohater będzie mógł się szkolić w czterech stylach machania wybraną bronią oraz czterech kolejnych bez użycia broni. Każda szkoła to jeden cios podstawowy oraz pięć bardziej skutecznych, kombinowanych ataków. Ich dostępność zależeć będzie od poziomu wyuczenia się danej umiejętności. Walki toczyć się będą w dwóch głównych obszarach - we mgle i poza nią. Skutki zarówno wygranej, jak i przegranej zależą właśnie od miejsca, gdzie stoczono bój. Wygrywając pojedynek podnosimy swe atrybuty (we mgle - duchowe, poza nią - fizyczne), przegrywając - tracimy na leczeniu jeden dzień z puli przeznaczonej na wykonanie zadania (czas ma odgrywać w Mistmare znaczącą rolę). Walczyć będzie można w dwóch trybach - taktycznym oraz zręcznościowym. W tym pierwszym wybieramy odpowiednią do sytuacji (np. rodzaju przeciwnika) szkołę walki i pozostawiamy postaci wolną rękę w operowaniu bronią, koncentrując się na rzucaniu czarów. Możemy też wziąć losy pojedynku od początku do końca we własne ręce lub zdecydować się na połączenie obu trybów.

Ciekawą możliwością będzie uwięzienie potwora napotkanego w obrębie mgły w odpowiednim artefakcie i uwolnienie go w wybranym momencie - by stanął walce po naszej stronie. (Potworów ma być w sumie 35 gatunków.)

Za oprawą gry stoi potężny engine Lithtech, który sprawdził się już w wielu wysoko cenionych produkcjach, takich jak No One Lives Forever czy Aliens vs. Predator 2, i jest jednym z najładniejszych oraz najbardziej wydajnych silników. Pozwoli on programistom nie tylko na doskonałe przedstawienie średniowieczno-renesansowych miast, lecz także na zbudowanie z pomocą obsługiwanych przez Lithtecha efektów odpowiedniego klimatu. Zobaczymy więc chmury burzowe gnane przez wiatr, grożące załamaniem pogody i przesłaniające słońce, mgłę spowijającą pola i wąskie uliczki miast, błyskawice, drgające cienie rzucane przez ognie pochodni oraz bajecznie kolorowe efekty zaklęć. Całkowicie oczywiste są zmiany pory dnia i towarzyszące im efekty świetlne, by wymienić tylko pastelowe zachody słońca.

Każda z ponad stu spotkanych na szlaku postaci ma się składać z ponad tysiąca polygonów, ruch warg zsynchronizowany będzie z wypowiadanymi kwestiami dzięki specjalnemu systemowi, odpowiedzialnemu również za mimikę postaci. Autorzy zapowiadają również realistycznie animowane ubrania oraz włosy, co na przykład podczas burzy może stwarzać fantastyczny efekt końcowy. Bardzo efektownie prezentują się pojedynki, jakie widziałem na filmikach. Zresztą nie dziwota, skoro w sesjach motion capture brali udział specjaliści od machania przeróżnymi "grzechotkami".

W Mistmare będziemy mogli zagrać już w czwartym kwartale tego roku, ponoć wkrótce dostępne będzie grywalne demo. Co ciekawe, autorzy zapowiadają również edytor, który udostępnią zaraz po wypuszczeniu wersji beta gry. Z pewnością Mistmare będzie świetną rozrywką na długie zimowe wieczory, które jak podczas żadnej innej pory roku sprzyjają mrocznym klimatom.

i Mistmare

Producent: Monolith



Inquisition

GATUNEK: TPP

SLip

Co powiecie na małą wyprawę w czasie? Czy nie chcielibyście sprawdzić, z jakimi problemami borykało się społeczeństwo, które żyło ponad sześćset pięćdziesiąt lat temu - i przeżyć w średniowiecznym świecie niesamowitej przygody? Już niedługo będzie to jak najbardziej możliwe, a to za sprawą gry Inquisition.



Właśnie z niełatwą, XIV-wieczną rzeczywistością przyjdzie się nam zmierzyć, kierując poczynaniami młodego złodzieja imieniem Matthew. Ten w 1348 roku przybywa do Paryża, aby tam szukać własnej szansy. Jednak nie wszystko idzie po jego myśli. Matthew złapano i uwięziono w więzieniu Châtelet. Za kratkami poznaje rycerza imieniem Jack. Właśnie dzięki temu spotkaniu przed Mateuszem jawi się okazja, by zdobyć bezcenny skarb. Od tego momentu w jego głowie krąży tylko jedna myśl: jak najszybciej wydostać się z więzienia i odkryć sekret rycerskiego zakonu templariuszy.



Oczywiście osiągnięcie celu nie przyjdzie Matthew łatwo. W trakcie przygody będzie bezlitośnie ścigany i aby zachować życie, będzie korzystał ze wszystkich swoich umiejętności i wykazywał się dużym sprytem. ALE... Inquisition to gra TPP, w której bezpośrednia walka nie będzie miała kluczowego znaczenia. Bardziej istotne będzie umiejętne przekradanie się. I tak, przechodząc obok śpiących strażników, nasz młody złodziej będzie musiał poruszać się w sposób niemal bezszelestny. Umiejętność ukrywania się w zacienionych miejscach również okaże się niezastąpiona, gdy trzeba będzie np. ominąć patrol. A po co to wszystko? Np. po to, żeby niezauważenie wykraść informacje, a te zbliżą nas do odkrycia skarbu. Jeśli chodzi o walkę, przyjdzie na nią pora, ale tylko w ostateczności - gdy mimo naszych starań strażnicy nas dostrzegą.



Warte podkreślenia jest to, że Inquisition to swego rodzaju rekonstrukcja XIV-wiecznego życia. Dbałość o zgodność (nawet drobnych szczegółów) z faktami historycznymi ma być dostrzegalna właściwie na każdym kroku. Wszelkiego rodzaju budowle, bronie czy chociażby stroje - wszystko ponoć jak najdokładniej zrekonstruowano. Jako przykład może tu posłużyć wspomniane już więzienie Châtelet w Paryżu.



Niebagatelne znaczenie będzie tu także miał dźwięk. Oprócz tego, że buduje klimat, może też być wykorzystany przez gracza jako źródło (często bezcennych) informacji. Każdy dźwięk czy też rodzaj muzyki będzie się charakteryzował własnym i szczególnym znaczeniem.

Ile z tych obietnic i zapowiedzi sprawdzi się, najprawdopodobniej przekonamy się już tegorocznej jesieni. Jako że polskim wydawcom Inquisition jest CD-Projekt, tytuł trafi w nasze łapska raczej w polskiej wersji językowej.



Inquisition

Producent: Wanadoo

BATTLEFIELD 1942

Gatunek: **FPP/akcja/sim**
Premiera: **lato 2002**



Radzę zapamiętać ten tytuł, bo zanosi się na połączenie idei Op. Flashpoint z realiami II wojny światowej (od Kurska przez Okinawę i Normandię!). W grze będzie można wykorzystywać 35 typów pojazdów - możesz zatem być pilotem myśliwca, artylerzystą na pancerniku, działonowym rosyjskiego czołgu, kierowcą zwiadowczego dżipa, kapitanem lotniskowca... a poza tym po prostu żołnierzem w BPP (czyli: Biednej P...szywej Piechocie). Do wyboru 5 specjalności, 16 terenów działań, doskonała grafika, tryb single i multiplayer.





EA

DROME RACERS

Gatunek: **zręcznościówka**
Premiera: **wiosna 2003**



Coś dla fanów zręcznościowych ścigałek, szczególnie gdy lubią sterować pojazdami z przyszłości. A będzie ich aż 18 odmian, naturalnie z możliwością ingerencji gracza w wygląd, parametry i wyposażenie. Do tego mnóstwo tras w najrozmaitszym otoczeniu i trzy główne tryby jazdy. Aha - a jak ktoś mimo wszystko woli nieco bardziej realistyczną jazdę, żaden problem - można to ustawić w grze.





EA

GALIDOR

DEFENDERS OF THE OUTER DIMENSION

Gatunek: **akcja/zręcznościówka**
Premiera: **wiosna 2003**



Galidor to ponoć serial na Fox Kids TV (nie oglądam) :), w którym główny bohater walczy z demonicznym Gormem. Gra jest dość wierną ekranizacją serialu - i tak jak on, adresowana jest raczej do młodszych graczy, którzy lubią akcję. A akcja ta dziać się będzie w czterech niezależnych (zróżnicowanych wizualnie) królestwach - w każdym do przejścia trzy levele i boss na deser. Jak każdy heros, tak nasza postać dysponować będzie kilkoma (dokładniej siedmioma) nadnaturalnymi zdolnościami typu superskakanie, fruwanie itp. Należy oczekiwać też mnóstwa niespodzianek w rodzaju gra-w-grze itd.





EA

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Gatunek: **FPP/akcja/przygodówka**
Premiera: **koniec tego roku**



Fabuła gry przypomina - troszkę - starą gierkę G-Police i polskie Crime Cities. Oto w dalekiej przyszłości samotny facet, dawny policjant, a obecnie łowca głów i nagród, usiłuje (chcąc, nie chcąc) rozwiązać zagadkę śmierci przyjaciela. Mocno podejrzanej śmierci. Akcja dziać się będzie w kosmosie (gdzie wcielimy się w pilota statku - od myśliwca po lotniskowiec, a sama gra jest zręcznościową symulacją lotu), jak i na powierzchni rozmaitych planet oraz we wnętrzach stacji kosmicznych, gdzie gra zmienia się w typowy FPP. (W którym jednak należy nie tylko strzelać, ale i myśleć tudzież rozmawiać.) Oprócz głównej misji będziemy mieli masę pobocznych zadań typu sabotaż, ochrona VIP-a, przemyt, szpiegostwo przemysłowe itd. Warto wspomnieć o realistycznie oddanej fizyce ruchu i (co ważniejsze) symulacji skutków trafień - tyczy się to tak pojazdów, jak i ludzi (tudzież Obcych).

EA

007 NightFire

Gatunek: **FPP**
Premiera: **zima 2002**



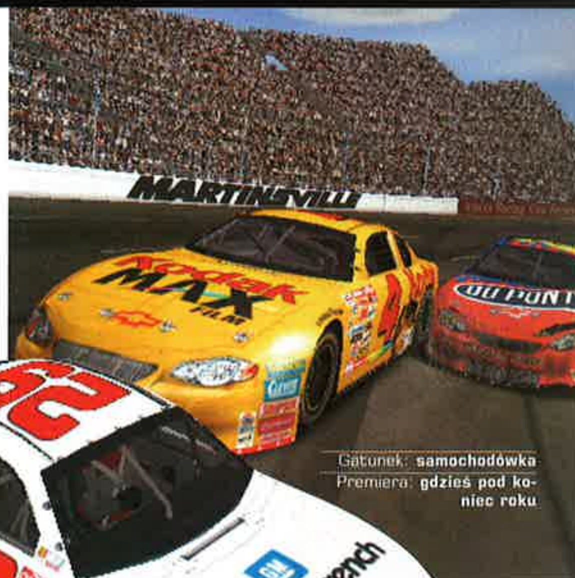
Nie dane nam było sprawdzić, czy "świat to za mało" - ale nic to. James Bond i tak pojawi się na naszych piecykach. I jak (niemal) zawsze zmierzy się z geniuszem zbrodni, który zamierza opanować świat. Miejscem starcia będą tradycyjne, mniej lub bardziej egzotyczne lokacje. O ile austriackie Alpy to dla nas nic takiego, to już wysepka na Pacyfiku brzmi inaczej, że o stacji kosmicznej nie wspomnę. (W sumie 10 głównych lokacji.) Jak na agenta z nr 007 przystało, skorzystamy z masy gadżetów zmajstrowanych przez człowieka o ksywce Q (a do tego multum rozmaitych giwer). W grze pojawią się też rozmaite postacie, znane z wcześniejszych gier z Bondem (panienki) :). Do tego całość wygląda ładnie i nie ma astronomicznych wymagań sprzętowych... czego chcieć więcej?





EA

EA SPORTS NASCAR THUNDER 2003



Gatunek: **samochodówka**
Premiera: **gdzieś pod koniec roku**



Kolejny NASCAR to tradycyjnie - lepsza grafika (szczególnie posiadaczy GForce3 i wyżej ucieszy sporo nowych efektów świetlnych), dodatkowe pojazdy, poprawiony realizm jazdy - to już będzie hardcore'owe, maniakalnie wręcz wierne odwzorowanie realiów! M.in. dołączono tu sporo dodatkowych efektów (uwzględniono np. ciśnienie w oponach, krzywizny spojlerów, temperaturę opon itp., itd.). Dojdzie jeszcze nowy tryb gry. Zwiększono też możliwość customizacji posiadanego wozu.

EA



NBA Live 2003

Gatunek: **sportowa**
Premiera: **pod koniec roku**



Po rocznej nieobecności cykl NBA powraca na PC. I ponoć ma to być powrót w wielkim stylu, ale o szczegółach przeczytacie za miesiąc w zapowiedziach. Dziś w maksymalnym skrócie: dużo więcej animacji, znacznie poprawiona motion capture, rozbudowana AI, większe możliwości dryblingu i "pracy ciałem", ulepszone bloki i bardziej klimatyczna otoczka (praca kamer, dźwięk prosto z hal NBA itp.).



EA





Gatunek: **sportowa**
Premiera: **pod koniec roku**



Tu nie można oczekiwać czegoś całkowicie nowego. Będzie to samo co rok wcześniej, ale lepsze, o wiele ładniejsze (nie wiem, czy wiecie - gra będzie wykonana na nowym engine'ie!), dobajerowane dźwiękowo i wzbogacone o kilka nowych, acz nierewolucyjnych, rozwiązań. 4 tryby gier, rozbudowany w stosunku do poprzednich wersji tutorial, na poziomie Beginner dodatkowa możliwość dostosowania poziomu gry do umiejętności. Aha! W końcu poważnie wzięto się za AI bramkarza - ich reakcje w NHL nie zawsze stały na odpowiednim poziomie. Teraz ma być inaczej.

EA





Gatunek: **sportowa**
Premiera: **pod koniec roku**

Nie jest to może superpopularna dziedzina sportu... ale ma też fanów w Polsce, a i Tiger Woods nie jest dla naszych czytelników kimś nieznanym. Z myślą o nich kilka słów na temat gry: poprawiona i rozbudowana technologia TrueSwing (czyli zupełnie nowy sposób kontrolowania uderzenia piłki), 8 różnych, naturalnie licencjonowanych pól. Nowi komentatorzy. Z ciekawostek - na piłkę wpływ będą miały nie tylko efekty atmosferyczne (i nasze uderzenia), ale nawet... długość trawy na danym polu! Do tego nowe tryby gry (w tym kilka nastawionych na krótką, dynamiczną zabawę).

EA

Ugly Joe

International Cricket Captain in association with Wisden 2002

Gatunek: **sport**
Premiera: **lato 2002**

Empire Interactive podjęło się bardzo ryzykownej gry - dosłownie i w przenośni. Po wakacjach być może wypuści pierwszą poważną produkcję traktującą o starym angielskim sporcie - krykiecie. Jako że ów sport nie zdobył serc w innych krajach poza Anglią, nie wróżę tytułowi zbyt dużej kariery. Może jednak ktoś będzie chciał spróbować czegoś nowego? Gra nie jest symulacją, miłośnicy gier zręcznościowych mogą już przestać czytać - to typowy menedżer. Wszystkie klasyczne dla tych gier elementy znajdą się również w ICC2002 - wybieranie drużyny, dobieranie składu (dbając o odpowiednie proporcje - należy się znać na krykiecie) i różne sprawy finansowe. Autorzy chwalą się, że wszystkie drużyny, składy i umiejętności graczy są dokładnym odwzorowaniem rzeczywistości, nie na darmo gra korzysta z przeróżnych licencji. Pytanie jednak, na co przeciętnemu graczowi świadomość, że gra ma prawdziwe nazwiska, gdy nigdy wcześniej ich nie słyszał?

EMPIRE INTERACTIVE

Antz Extreme Racing

Gatunek: **zręcznościówka**
Premiera: **koniec roku**



Coś dla wielbicieli filmu "Mrówka Z". Niedługo ta zabawna i dość ambitna jak na ten gatunek produkcja (w oryginale głosu Mrówce Z użyczył sam Woody Allen!) doczeka się przeniesienia na ekrany pecetów (i wszystkich innych platform, swoją drogą). Nie będzie to jednak typowa zręcznościówka - taka, jakie zwykło się robić na podstawie bajek - ale wyścigi. Bohaterowie filmu będą konkurować o trofea na bardzo kolorowych trasach, przy użyciu dość nietypowych pojazdów. Poza standardowymi dwuśladami niektóre postaci będą biegać na własnych nogach, inne skorzystają z pomocy fauny, podróżując na przykład na grzbiecie pająka. Pomysł to niezbyt oryginalny, ale być może gra przyciągnie młodszych graczy niezwykle ładną grafiką?



EMPIRE INTERACTIVE

Starsky & Hutch



Gatunek: **akcja/samochodówka**
Premiera: **jesień 2002**

O czym będzie gra? Zadaniem dla mas (albo dwóch graczy) jest jazda po drogach z lat 70 (ech, te krążowniki szos) i łapanie bandytów. Czasem można nawet kogoś zastrzelić! Jedną z największych zalet gry można się cieszyć, gdy spełnione zostaną dwa warunki. Pierwszy: trzeba mieć pistolet do PC-ta (dawno nie słyszałem, żeby jakakolwiek firma coś takiego produkowała), i drugi: potrzebnych jest dwóch graczy. Wówczas jeden prowadzi samochód, a drugi likwiduje kolejnych przeciwników. Tytuł bazuje na popularnym serialu policyjnym z lat 70.

EMPIRE INTERACTIVE

Total Immersion Racing

Gatunek: **zręcznościówka/symulator jazdy**
Premiera: **koniec 2002**



Klasycznie - autorzy zapowiadają, że ich gra zmieni oblicze świata. To się raczej nie stanie, ale TIR (ciekawy skrót) zapowiada się całkiem nieźle. Główną atrakcją ma być opcja kariery - zaczynając od samego dna tabeli, gracz może zdobyć najwyższe trofea i ukoronować sukces jazdą prototypowym ośmiolitrowym samochodem. Od tłumu innych zręcznościowych symulatorów TIR-a odróżnia AI. Każdy przeciwnik ma mieć własną osobowość i pamięć, jakiej pozazdrościć mogłyby mu słonie. Jeśli gracz zachowa się w stosunku do jednego z nich nie fair w pierwszym wyścigu, powinien się liczyć z tym, że ów przeciwnik będzie się starał celowo przeszkodzić mu w osiągnięciu zwycięstwa - nawet tego decydującego. Oprawa gry stoi naturalnie na najwyższym poziomie, podobnie jak fizyka jazdy, opracowywana w warunkach iście laboratoryjnych. Miłośników samochodów na pewno dodatkowo zachęci fakt, że producenci wykupili prawa, by przenieść do gry 18 licencjonowanych aut klasy GT. Mnie to nic nie mówi, ale fani zapewne się ucieszą, słysząc nazwę lister czy też noble M12.



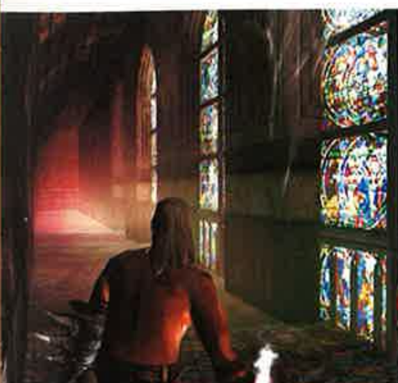
EMPIRE INTERACTIVE

Qn'ik

Archangel

Gatunek: **akcja/RPG**
Premiera: **koniec 2002**

Polska (!) - rodem z Metropolis - gra TPP/FPP przeniesie nas w nieco metafizyczne rejony i klimaty. W końcu nie tak często sterujemy aniołem (i to tym z wyższej niebiańskiej hierarchii). Sami przekonacie się, jak wielką mocą dysponuje taki osobnik i w jaki sposób potrafi oddziaływać na otoczenie. Gra zawierać będzie elementy technothrillera oraz horroru plus wątki fantasy. Twórcy zapowiadają też niebanalne wrażenia wzrokowe...



JOWOOD

Chaser

Gatunek: **FPP**
Premiera: **zima 2002**

W tej grze wcielamy się w agenta służb bezpieczeństwa marsjańskiej kolonii (rok 2086). Problem w tym, że agent ten... stracił pamięć - może niecałkowicie, ale w dużym stopniu. W związku z tym nie bardzo rozumie, dlaczego wokół niego dzieją się dziwne rzeczy - za co ktoś chce go zabić, czemu umierają ci, z którymi się kontaktuje. Wraz z nim musicie odnaleźć utraconą tożsamość... i przy okazji rozwikłać kryminalną intrygę.
Gra łączy ostrą akcję (walki wręcz mają być lepsze od niejednej standardowej gry karate) z... elementami RPG. To może się okazać naprawdę mocna gra! Pamiętacie "Total Recall" z Arnoldem i "Tożsamość Bourne'a" (Ludluma)? No właśnie... grę stworzono na engine'ie o nazwie CloakNT.



JOWOOD

Arx Fatalis

Gatunek: **RPG**
Premiera: **koniec 2002**

Tytuł cRPG w ujęciu FPP, osadzony w świecie fantasy. Fabuła raczej standardowa (zniszczyć demona!), ale ciekawa ma się okazać procedura stosowania magii. Pamiętacie runy rysowane myszką w B&W? Tu będzie coś podobnego. Tyle, że tu pojawią się całe sekwencje tych znaków. Strona wizualna wręcz powala, a autorzy obiecują m.in. potworki złożone co najmniej z 1500 wielokątów, niesamowite żywe otoczenie, 40 zróżnicowanych ras. A co na to trzeba? P350 + 128 MB RAM i akcelerator. Niewiele jak na obecne czasy.



JOWOOD

Guild

Gatunek: **strategia/sim/RTS/RPG itd.**
Premiera: **koniec 2002**

Oto mamy rok pański 1400. Dobry czas, by zrobić majątek na handlu, wybić się z masy pospólstwa i zdobyć przyzwoitą pozycję wśród mieszczaństwa... albo kleru? Że o arystokracji nie wspomnę. Albo o alchemikach. Zresztą być dobrym kowalem to też niezła gratka. Z drugiej strony, po co pracować, gdy można zostać "księciem złodziei"? Wybór zależy tylko od ciebie. Jakąkolwiek drogę byś wybrał - uważaj: najemni zabójcy, zazdrośni konkurenci, katowski topór, rabusie i epidemie mogą zakończyć twoją karierę dużo szybciej, niż planujesz. A propos - do wyboru 12 karier i 4 historyczne miasta - w sumie 500 postaci, z którymi możesz rozmawiać. A że graficznie Gildia prezentuje się zupełnie przyzwoicie, będzie co robić w długie zimowe wieczory.







JOWOOD

Cold Zero

Gatunek: **akcja 3D/strategia**
Premiera: **jesień 2002**



Nazywasz się John Mc Caffery i jesteś prywatnym detektywem. I pracujesz dla... chińskiej mafii. Niezbyt dobrowolnie, ale jednak. Cóż, w życiu nieraz dzieją się dziwne rzeczy, nieprawdaż? A do tego jeszcze masz na pieńku z mafią... włoską. Przechlapane. W każdym razie masz do zaliczenia 16 leveli "brudnej roboty" (100 rodzajów oręża!). Mimo to nie tylko strzelasz - możesz porozmawiać z około setką postaci... i lepiej korzystaj z siły umysłu niż mięśni.



JOWOOD

K-Hawk: Silent Escape



Gatunek: **akcja/taktyka/przygoda**
Premiera: **koniec 2002**

Jak myślisz - co może odczuwać panienka, powiedzmy, o nazwisku Kitty Hawk, która poza tym należy do... Navy Seals, kiedy zestrzelą jej helikopter nad jedną z wysp Pacyfiku? (Dodajmy, że jej chłopak tego nie przeżył.) Zapewne frustrację i chęć rewanżu. Do tego w ręku dzierży jedynie mały pistolecik (przynajmniej na początku, bo potem giwer będzie od groma i trochę). A jeśli jeszcze przekona się, że za jej kłopoty odpowiada pewna organizacja, która na wysepce tej tworzy genetycznie zmodyfikowanego superżołnierza... No, to rozumiecie. Krew się poleje. Też. Bo Kitty, choć umięśniona, to nie Rambo. Zatem podchody, planowanie misji, ataki metodą "uderz i znikaj" będą tu dominowały nad rzeźnią.

JOWOOD

Gothic II

Gatunek: **akcja/RPG**
Premiera: **koniec 2002**



Tu chyba wyjaśnienia są zbędne - przynajmniej dla fanów RPG. Dlatego w skrócie: akcja dzieje się niedługo po zakończeniu wydarzeń opisanych w pierwszej części, głównie w podziemnej ogromnej świątyni... w której oprócz masy rozmaitych drapieżników i nieprzyjaznych stworów jest jeszcze COŚ... a może raczej KTOŚ. Tak czy inaczej grafika ma być jeszcze lepsza niż w pierwszej części, a fabuła co najmniej równie dobra. To powinno wystarczyć, by wielu powalić na kolana.



JOWOOD

King of the Road



Gatunek: **samochodówka**
Premiera: **lato 2002**

Heh - kto jest królem szosy? No kto? Ten frajer w lustrzanych okularach w czerwonym ferrari czy może nieogolony maczo w porsche? Nie rozśmieszajcie mnie. My tu rządzimy! My, kierowcy 32-tonowych trucków! Czerwone światła? Policyjny pościg? (Nawet z wykorzystaniem strzelających do nas helikopterów?) Bułka z masłem. Szczególnie gdy czujesz tę rozpędzoną masę żelastwa, 800 koni mechanicznych: a fizyka jazdy jest tak realistyczna, jak to tylko możliwe. 20 licencjonowanych ciężarówek, 150 km/h, trzy tryby multiplayer... To nie jest gra dla niedzielnych kierowców i osób z drżącymi nogami!







JOWOOD

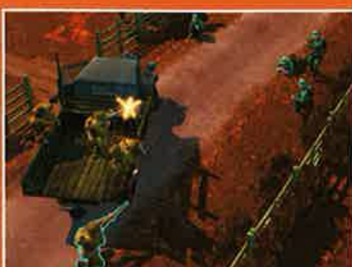
Zapamiętaj te tytuły!

Silent Storm

Gatunek: **3D RPG/strategia/sim**
Premiera: **wiosna 2003**

Gra łączy turową strategię, symulację i elementy RPG - a wszystko osadzono w realiach II wojny światowej! Powiedzmy, coś jak Commandos, troszkę jak Medal of Honor + elementy znane np. z Laser Squada. Dowodzimy oddziałem złożonym z 40 żołnierzy, wyekwipowanych w 75 systemów broni, używanych w czasie II wojny. Zadanie? Sabotaż, sabotaż, sabotaż! Nielinearna kampania - a właściwie dwie, bo po jednej: dla aliantów i Niemców + 24 także nieliniowe misje + generator misji powinny zadowolić nawet największego maniaka takowych gier. Co więcej, każdą z misji będzie można zakończyć na wiele sposobów. Żołnierzy podzielono na sześć specjalności: zwiadowca, snajper, żołnierz, grenadier, medyk, saper. Poza tym mają 9 rodzajów parametrów, rozwijają umiejętności, podlegają realistycznemu systemowi odwzorowywania obrażeń (np. rana ręki wpływa na celność i uniemożliwia korzystanie z cięższych rodzajów broni).

Otoczenie jest w pełni interaktywne (wszystko, co można zniszczyć za pomocą danego oręża - będzie zniszczone, jeśli tego zechcesz). Do tego zaawansowana fizyka systemów broni - zdolność penetracji pocisku, szansa rykoszetu, tory pocisków (pocisk moździerza czy haubicy może wpaść do wnętrza okopu, bo leci po stromej paraboli - pocisk armaty już nie) zgodne z prawdą historyczną itp., itd. No i wszystko w ładnym 3D. Aż się wierzyć nie chce, że ktoś zrobił taką grę! Trzymajmy kciuki, żeby nikt jej nam nie "scancelował" tuż przed premierą... i żeby premiera się nie spóźniła.





JOWOOD

Michael Schumacher Racing World Kart 2002



Gatunek: **wyścigi samochodowe**
Premiera: **lato 2002**



Demo gry pojawiło się na CD w 08/2002, zatem sami zobaczcie, "jak to się je". Dorzucę tylko garść konkretów: 3 tryby jazdy, 16 tras, 3 rodzaje kartów, ghost rider, wysoki realizm jazdy.





JOWOOD

Wildlife Park

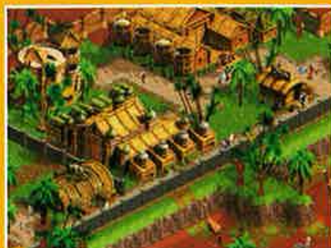
Gatunek: **sim**
Premiera: **lato/jesień 2002**



Zwierzątka nadal w modzie. Przynajmniej jeśli idzie o simy. W tej grze będziemy zarządzali czymś w rodzaju ZOO bez krat, w którym znajduje się 50 gatunków zwierząt (w tym pandy). Zadanie? Niech zwierzątka będą szczęśliwe, a zwiedzający zostawią kupę... kasy. Zatem dbaj m.in. o odpowiedni klimat i temperaturę w pomieszczeniu dla każdego stwora. Nie zapominaj też o tym, by umilić czas zwiedzającym.









Ugly Joe

Treasure Planet

Gatunek: **akcja/strategia**
Premiera: **koniec roku**

Jeśli masz mniej niż osiem lat, nie czytaj tego tekstu, gdyż gra nie jest przeznaczona dla ciebie. Nowa produkcja Disneya, Planeta Skarbów, z oglądu screenów przypomina nieco Homeworld. Fabuła gry bazuje jak zwykle u Disneya na nowym filmie animowanym, który niedługo wejdzie do kin. Zadaniem gracza jest, by kierował flotą statków pływających w kosmosie (celowo nie używam słowa kosmicznych - spójrzcie na screeny!) tak, aby obronić królową i imperium przed atakami złych piratów. Gra pozwala na sprawowanie kontroli nad jedną z trzech armii, w tym tą złą - piratów. I jak w większości strategii, sukcesy gracza nagradzane są awansami i wszelkimi honorami.









DISNEY

Ultimate Ride Disney Coaster

Gatunek: **sim/ekonomia**
Premiera: **jesień 2002**

Tytuł właściwie mówi wszystko: zbuduj własny roller-coaster - i się baw! Tak długo, aż ci się zrobi nie... tj. aż ci się znudzi. Korzystając z gotowych elementów, gracze mogą budować własne kolejki. Jak mówią autorzy, ogranicza ich tylko wyobraźnia i prawa fizyki. Od siebie mogę dodać, że dodatkowym elementem limitującym nasze możliwości są "światy", czyli rodzaje otoczenia - a jest ich pięć, z czego każdy przeznaczono dla nieco innych rodzajów kolejek. Grafika URDC jest klasyczna dla Disneya - bardzo ładna i bajecznie kolorowa. Przejazdy można dodatkowo uatrakcyjniać, dodając np. wielką myszkę Miki obok toru czy nawet fajerwerki, choćby po pomyślnym ukończeniu jazdy. Jedną z głównych atrakcji gry jest możliwość wypróbowania wykonanej przez siebie kolejki górskiej. Dla ambitniejszych graczy producenci przygotowali jeszcze jeden tryb rozgrywki - tzw. Imagineering. Słowo to oddaje grę słowną, miesza "imagine" (wyobrazić sobie) z "engineer" (inżynier). Zabawa tkwi w tym, by tworzyć coastery na zamówienie - te muszą spełniać z góry narzucone warunki, a oceniane są później przez "prawdziwych" inżynierów. W grze nie mogło również zabraknąć możliwości wymiany gotowych kolejek między graczami.





DISNEY

Qn'ik

GATUNEK: cRPG

Icewind Dale 2

Allor

Wysypało nam w tym roku gier fabularnych, oj wysypało! Dungeon Siege, Morrowind, Neverwinter Nights - że wymienię tylko te największe. Dzięki nim od dobrych paru miesięcy nie narzekam już na nadmiar wolnego czasu, bo dowolny z tych tytułów potrafi go wspaniale wypełnić. Ale patrząc na największych, dobrze jest pamiętać i o tych nieco mniejszych. Jak na przykład Icewind Dale 2, którego właśnie dostaliśmy. Bo choć na razie to tylko beta, i tak robi wrażenie co najmniej pozytywne.



Trzy ręcznie opisane flamastrem płytki to może nic specjalnego, ale w tym przypadku ciekawość wywołać po prostu musiały. I to nie tylko z powodu sukcesu części pierwszej. Nie mniej istotne były perturbacje w samym Interplayu, z którym współpracę zerwał współtwórca ich RPG-owej potęgi, BioWare. Od długiego czasu głośno było także o kłopotach finansowych firmy oraz odejściu jej długoletniego szefa. A choć graczy tego typu rzeczy zazwyczaj niezbyt interesują, w tym wypadku aż huczało od plotek. Nowy Icewind Dale tworzony był już bowiem nie przez BioWare, pracujące w tym czasie nad Neverwinter Nights, a przez pozbawionych ich wsparcia ludzi z Black Isle. W dodatku wiele wskazywało na to, iż będzie to jedynie szybciutko i niskim kosztem wydany sequelek, obliczony nie tyle na zadowolenie gracza, co wyciągnięcie od niego kasy. Jak zaś jest w rzeczywistości? Przeczytajcie!

Miłe niewiadomego początki

Choć, jak wspomniałem i jak wynika z działu, jest to beta, instalacja już teraz przebiega bez najmniejszych problemów, a instalator zachowuje się jak w pełni ukończonym produkcie. Dzięki temu po zainstalowaniu musimy tylko uruchomić programik dobierający odpowiednią do szybkości naszego komputera liczbę detali (taki sam jak we wszystkich poprzednich grach opartych na Infinity Engine) i można uruchomić grę. Z tym zresztą również nie ma najmniejszych problemów, ba, jest nawet intro! Po jego obejrzeniu ląduje się w menu głównym, skąd już tylko kliknięcie dzieli nas od rozpoczęcia rozgrywki. A właściwie nie tyle od rozpoczęcia rozgrywki, co od ekranu tworzenia swojej drużyny.

Ja i moi przyjaciele

Dokładnie tak samo jak w poprzednim Icewind Dale, prowadzimy sześcioosobową drużynę, a wszystkich jej członków możemy stworzyć według własnych upodobań tudzież widzianych misiów na samym początku rozgrywki. Pomyślano zresztą i o graczach rozpoczynających swoje spotkanie z D&D. Specjalnie dla nich przygotowano pięć gotowych drużyn - wystarczy wybrać jedną z nich i można zaczynać grę bez konieczności tworzenia własnych bohaterów. Każda z nich, podobnie zresztą jak i ich członkowie/członkinie, dysponuje dokładną historią, pozwalającą na lepsze wczucie się gracza. Poza tym można bez najmniejszego problemu zmieniać ich skład: zamiast dowolnego członka/członkini (mamy tu nawet drużynę złożoną z samych kobiet, w dodatku z szefową Drowką!) możemy wprowadzić własną postać.

Jeśli zaś chodzi o samo tworzenie postaci... Cóż, dwójka opiera się na trzeciej edycji Dungeons & Dragons, z tego też powodu sam proces tworzenia postaci musiał ulec daleko idącej modyfikacji. Nie mamy już na przykład rzutów kośćmi, zamiast których wprowadzono jednakową dla wszystkich pulę punktów (i bardzo dobrze!), lista profesji została rozszerzona o barbarzyńców, czarowników oraz mnichów (i nie tylko, ale o tym za chwileczkę), a lista umiejętności tudzież Feastów jest niemal identyczna jak ta znana z Neverwinter Nights. Drobne różnice wprawdzie istnieją, ale generalnie rzecz biorąc, jeśli ktoś już raz trzecią edycję liznął, będzie czuł się jak w domu.



3E D&D i coś więcej

Nie znaczy to jednak, że w Icewind Dale 2 nie znalazło się nic ponad standard opisany w Podręczniku Gracza trzeciej edycji. Pod tym względem nawet Neverwinter mógłby z niego brać przykład! Pierwsze zdziwienie (bo instrukcji do bety nie dostaliśmy, zresztą nawet gdyby, to kto by rozpoczynał grę od jej czytania?) czeka przy wyborze rasy: poza tymi standardowymi znalazło się tu bowiem miejsce dla podras! Dzięki temu wspomniana już Ciemna Elfka różni się od normalnych elfów nie tylko kolorem skóry: ma także nieco inne bonusy do cech, jest oślepiana przez słońce - słowem jest Drowem nie tylko z wyglądu.

Icewind Dale 2
Producent: Black Isle Studios/Interplay

Na ciemnych elfach zresztą wcale się nie kończy i praktycznie każda rasa, poza półelfami i półorkami, ma jakichś mniej znanych przedstawicieli. Nawet ludzie, których "modyfikacje" to będący półdemonem tiefling oraz noszący w sobie krew bogów ujednolicić. W sumie mamy tu do wyboru po trzy rasy ludzi, elfów, krasnoludów i niziołków oraz dwie gnomów, dzięki czemu można grać na przykład bardzo odpornymi na magię drowami czy gnomami głębinowymi tudzież mocarnymi półorkami. Tak, jeśli chodzi o wybór rasy, Icewind Dale 2 jest w chwili obecnej po prostu nie do pobicia!

Ponieważ nowe rasy mają zazwyczaj nieco lepsze bonusy, do gry wprowadzono bardzo fajny system balansowania postaci. Bo przyznacie chyba, że takie na przykład minusy do charyzmy w przypadku ciemnych elfów właściwie niewiele zmieniają, a w przypadku ujednolicić jakiekolwiek minusy do cech byłyby w ogóle co najmniej dziwne. Zamiast tego wprowadzono więc coś znacznie lepszego. Otóż przedstawiciele co bardziej podpakowanych ras mają po prostu większe problemy ze zdobywaniem poziomów! Taki na przykład tiefling jest jeden poziom niżej, niż wynika to ze zdobytych przez niego punktów doświadczenia, a najbardziej "przegięty" gnom - aż trzy, dzięki czemu wszystko całkiem ładnie się balansuje.



Profesje i poziomy

Także jeśli chodzi o profesje, beta Icewind Dale znajduje się obecnie na topie. Poza standardowymi zawodami 3E znalazło się tu bowiem miejsce dla mnóstwa podprofesji. Magowie mogą się więc specjalizować w szkołach magii (choć to akurat w NWN także jest), klerycy wybrać jednego z dziewięciu bogów, któremu chcą służyć, podobnie mnisi tudzież paladyni. Jeśli dodać do tego niezwykle rozbudowane możliwości rozwoju postaci oferowane standardowo przez trzecią edycję, okaże się, że nawet system rozwoju postaci znany z Morrowinda nie oferuje więcej! Żeby zaś jeszcze bardziej zaostrzyć wam apetyt, pozwolę sobie podać limit poziomów. Podręcznik gracza D&D kończy się na dwudziestym, ale tutaj można będzie awansować aż do poziomu trzydziestego pierwszego! A to przy możliwościach oferowanych przez system oznacza jedno - nasze postacie będą po prostu wymiatać!!!

Questy i queściki

Poprzedni IWD był typowym hack&slashem, w którym gros doświadczenia zdobywało się w walce. Dwójka, choć nie stała się nagle Tormentem, nieco od tego schematu odchodzi, a przynajmniej takie wrażenie można odnieść po obcowaniu z betą. Owszem, walka z goblinami i ich sprzymierzeńcami oblegającymi Targos - zresztą to jedyne z dziesięciu miast północy, które będzie nam dane odwiedzić - nadal jest tu na porządku dziennym, stanowiąc przez prawie jedną trzecią gry naszą główną rozrywkę, ale do tego dochodzi całkiem sporo questów mniej bojowych. Ba, są nawet takie, które polegają jedynie na rozmowach! I choć uczciwie przyznam, iż spodziewałem się po tej grze raczej jakiegoś gorzej wyglądającego Dungeon Siege, te "pokojowe" questy sprawiają, że są to właściwie zupełnie inne gry! Nowe Icewind Dale to już nie klon Diablo, a pełnoprawny RPG, tyle tylko, że z większym naciskiem położonym na walkę.

A fabuła?

A skoro już przy questach jesteśmy, pozwolę sobie napisać co nieco o fabule. Otóż wspomniane już Targos, oblegane przez hordy goblinoidów, wezwało do Luskan i Neverwinter gońców, wzywając wszystkich najemników na pomoc w walce z najeźdźcami. Oczywiście nie za darmo, więc na ten zew równie dobrze mogła odpowiedzieć drużyna dobrych i prawych, jak i złych i chciwych. Zresztą ta "dwulicowość" na wprowadzeniu się nie kończy, bo w trakcie rozmów niemal zawsze mamy do wyboru zarówno odpowiedzi grzeczne, jak i grzeczne nieco mniej, więc jak ktoś szuka rozrób, bez problemu je tu znajdzie. Zaś wracając do fabuły - z floty z Luskan (stamtąd bowiem wyruszyliśmy) ostało się niestety jedynie paru wojów, naszym jednak nic się na szczęście nie stało. Tyle tylko, iż to właśnie na naszych barkach spocznie znalezienie sposobu na pokonanie hordy, co zbyt proste dla pierwszopoziomowych postaci nie będzie. Nawet jeśli przeciwnikami będą gobliny, bo w kupie (a horda to przecież kupa co się zowie! także jeśli chodzi o zapach, bo gobliny ani do perfum, ani do wody miłości nie żywią...) są naprawdę groźne!

Interfejs i reszta zmian

Na trzeciej edycji D&D, nowych rasach oraz profesjach zmiany się nie kończą, ale... Cóż, reszta jest już w zasadzie kosmetyką. Taki na przykład panel sterowania: zamiast pasków po bokach, mamy duży panel u dołu; można go też, jak w BGII i Heart of Winter, schować. Zmienił się także ekran ekwipunku. Nowy zyskał na czytelności, jest także więcej miejsc na przedmioty. Co do grafiki, to standardem jest obecnie 800x600. Można także wybrać 1024x768, a z niesupportowanych (co oznacza, że działać powinny, ale nikt na to gwarancji nie daje) nawet monstrualne 2048x1536. Trzeba jednak pamiętać, iż jest to ciągle stary dobry silnik Infinity, co oznacza dwuwymiarowe plansze i takież same postacie, więc zwiększenie rozdzielczości nie zwiększa detali, a jedynie obszar widoczny na ekranie, więc na małym monitorze nie ma to zwyczajnie sensu.

Mowa końcowa

Cóż, o ile na początku można się było tej gry obawiać (sequeli psujących serie mamy ostatnio aż nadto), po bliższym z nią obcowaniu muszę napisać jedno: gra jest bardzo dobra! Owszem, jeśli ktoś oczekiwał graficznych fajerwerków, może się zawieść, bo w porównaniu do Dungeon Siege czy Neverwinter Nights wygląda tak sobie, ale po pierwsze w żadnym wypadku nie wygląda źle, plasując się powyżej dowolnej wcześniejszej gry na tym engine'ie, a po drugie od supergrafiki ważniejsza jest chyba grywalność, nie? Tej zaś Icewind Dale 2 nie brakuje, co w połączeniu ze wspaniałymi możliwościami rozwoju postaci, dodatkowymi zaklęciami i przedmiotami, ciekawą fabułą (z hordami goblinoidów jeszcze się nie biliśmy!) i miło zróżnicowanymi questami sprawia, iż w chwili obecnej czekam na grę z nieukrywaną niecierpliwością! I szczerze się cieszę, iż Black Isle pokazało, że nawet w tak trudnych warunkach można zrobić grę, która zadowoli nie tylko radę nadzorczą firmy, ale i (przede wszystkim) graczy! Hough i miłego czekania!



GATUNEK: TFP

Neverwinter Nights

■ Allor

Nareszcie! Ostatni z trzech wielkich w tym roku RPG-ów dotarł do redakcji! Wprawdzie jeno jako beta - ale wersja pełna jest tuż, tuż. Zapyta ktoś, jaki sens ma opisywanie teraz bety? Ano taki, że o tej grze możecie przeczytać już dziś, a nie za miesiąc czy dwa...

Tak na wszelki wypadek pozwolę sobie w paru zdaniach napisać, czym tytuł ten jest. Najogólniej mówiąc, jest to - rzecz jasna - gra fabularna, ale że do tego samego nurtu należą także Morrowind oraz Dungeon Siege, przydałoby się to jakoś uściślić. Jeśli chodzi o grę dla jednego gracza (o grze w sieci z betą zresztą tylko wspomnę), najlepiej można by ją określić jako następcę Baldur's Gate'a. Bo choć nie jesteśmy tu jakimś bożym dziedzicem, a zwykłym początkującym poszukiwaczem przygód, przybyłym do tytułowego miasta Neverwinter - na karierę bohatera jesteśmy oczywiście z góry skazani.

Początki, czyli witaj wesoła przygodo!

Żeby jednak grę zacząć, trzeba najpierw stworzyć postać. Proces ten przebiega podobnie jak w ostatnich Baldursach, z tą jednak różnicą, że gra bazuje na trzeciej edycji D&D. A ta wnosi do rozgrywki bardzo wiele dobrego. Skończyły się na przykład rzuty kośćmi na cechy postaci: dostajemy pewną pulę punktów do rozdziału i możemy nimi eksperymentować do woli.

Jako że uchodzimy tu za zwykłego i początkującego poszukiwacza przygód, na karierę bohatera jesteśmy - rzecz jasna - z góry skazani.

Nie mniej ważna jest długa lista umiejętności oraz zdolności, a także nowe zasady awansowania postaci wieloklasowych. Wyróżnia się bowiem coś takiego jak ogólny poziom doświadczenia postaci, będący sumą poziomów wszystkich jego profesji - i to właśnie od niego zależy liczba punktów doświadczenia, które trzeba zdobyć. W dodatku w tym momencie można awansować dowolną profesję, dzięki czemu nasz wojownik na piątym poziomie rozpoczyna karierę złodzieja tudzież maga. A gdy za jakiś czas uznamy, że od ognistej kuli wolimy jednak chłodną stal topora, nic nie stoi na przeszkodzie, by ponownie awansować woja. Oczywiście nieustannie możemy bez najmniejszych ograniczeń korzystać ze wszystkich umiejętności, jakie oferują wszystkie profesje przez postać posiadane - jedyne ograniczenie to wpływ zbroi na szansę rzucenia zaklęcia.







Bądź kowalem własnego losu

Sprawia to, że gracz ma możliwość wykreowania właściwie dowolnej postaci, jaka tylko przyjdzie mu do głowy. Sam po dziesięciu latach prowadzenia magów, magów-wojowników i magów-wojowników-złodziei (w takiej właśnie kolejności) stwierdziłem ze zdziwieniem, że po zapoczątkowaniu kariery jako złodziej i rozszerzeniu jej później na wojownika, z maga mogę najzwyczajniej w świecie zrezygnować: już te profesje razem wzięte to aż nadto możliwości! W końcu nie do pomyślenia kiedyś było, by mój łucznik (cóż, mam do tej roli bardzo dużą słabość, podobnie jak i do elfów) miał cztery ataki na rundę, a każdy zadawałby k8 + 4k6 + 5 obrażeń? I to na poziomach 7/8?

Ale walka to tylko jeden aspekt gry. Palanvalowi, jak mego elfa po narodzinach nazwałem, niestraszne są bowiem właściwie żadne pułapki, że o zamkach nie wspomnę. Nie potrafi się wprawdzie uleczyć, ale do tego służą eliksiry (zresztą gdyby ktoś chciał, to odpowiednia umiejętność tylko czeka, by ją wybrać). Przydaje mu się także pomoc wielkiego półorka, ściągającego na siebie ciosy wrogów (tylko w takim przypadku może bowiem używać ataku z zaskoczenia, który stoi za tak wysokimi obrażeniami, poza tym elfy zbyt wytrzymałe niestety nie są...), mimo to w grze oczekuje się, iż gracz będzie podróżował z giermkiem - spotkania przygotowane zostały dla dwóch graczy i w pojedynkę będzie dużo trudniej.

O dodatkowych bonusach, takich jak umiejętność walki dwoma rodzajami broni naraz (półork nie zawsze da sobie bowiem radę, poza tym kościotrupy lepiej rozwalać maczugami), perswazja (ułatwia rozwiązanie wielu questów, można ją także wykorzystywać, by wycisnąć wyższe nagrody za okazaną pomoc, ale tego akurat jako typowy heros nie praktykowałem), lepsze uniki, specjalizacje w broni czy większe szanse na krytyki, nawet nie wspominam, bo jest tego wszystkiego po prostu za dużo! Znaczy się za dużo na początek, ale dzięki instrukcji i wszechobecnym podpowiedziom można się w tym wszystkim w miarę szybko połapać. A później pozostaje już tylko wytrwałe prowadzenie postaci do wymarzonego ideału. Mamy na to dwadzieścia poziomów doświadczenia i cztery duże rozdziały, które razem starczają na ponad sześćdziesiąt godzin gry (w wersji pełnej, bo beta to niestety tylko jeden, a nie trzy kompakty...). I to jakie sześćdziesiąt godzin!

Podziemia i smoki, zadania i zagadki

Zaczynamy, o czym już zresztą wspomniałem, w mieście Neverwinter, do którego przybyliśmy, by pomóc mieszkańcom w walce z szerzącą się tu tajemniczą plagą. Początek to Akademia, w której mamy możliwość zapoznania się z podstawami. Później, po ataku wrogich sił i wypuszczeniu kreatur niezbędnych do stworzenia zaklęcia pokonującego plagę, wydostajemy się poza jej mury - właśnie w poszukiwaniu tych kreatur. Rozpoczynamy od przepytania mieszkańców, poznania ich problemów, odwiedzenia nowych miejsc - czyli to, co tygrysy lubią najbardziej, bo walki oczywiście także nie zabraknie.

Ale żeby nie było - nawet jeśli nasz bohater będzie słabiutkim, początkującym magiem - ta nie będzie problemem! Wystarczy bowiem wynająć wspomnianego już półorka (uwaga: jest cholernie wrażliwy na punkcie honoru i dobra, więc złe postacie mogą o nim zapomnieć, ale w końcu to nie jedyny wój do wyboru), by móc spokojnie skoncentrować się na rozmowach. Jeśli ktoś ma woja, może oczywiście przyłączyć sobie kapłankę, tudzież, jeśli nie lubi wpadać w pułapki, a sam ich nie widzi (bo nic nie stoi na przeszkodzie, by i wój mógł je widzieć czy rozbrajać, z tym że będzie w tym gorszy niż złodziej), włamyhobbita.

Wybór należy do gracza i od jego stylu gry zależy jedynie to, jak będzie chciał rozwiązać problem plagi. A tak na marginesie - pomyślano tu nawet o czymś takim jak wpływ niskiej inteligencji na rozmowy - przy 9 nie potrafimy się nawet poprawnie wysłowić!

Neverwinter Nights

■ Producent: Bioware Corp/Infogrames

Grywalność

Jeśli ktoś jest fanem Dungeon Siege'a, będzie pewnie narzekał na powolność walki (na początku mamy w końcu tylko jeden atak na rundę), mniejsze mapy i duże ilości tekstu; jednak jeśli dla kogoś ideałem był Baldur's - cóż, Neverwinter Nights jest jeszcze lepszy! Mimo prowadzenia tylko jednej postaci (giemkowi można jedynie wydawać polecenia), mimo braku mapy świata (w pierwszym etapie jesteśmy ograniczeni do miasta, a później wcale nie jest pod tym względem lepiej) - heh, ta gra po prostu niesamowicie wciąga! Jest tu czas i na walkę, i na przemyślenia, a w dodatku dzięki rozsądnej wielkości map i kamieniowi teleportacyjnemu nie nachodzimy się za dużo (co jest jedyną chyba największą wadą Morrowinda).





Jeśli zaś do tego dodać bardzo dużą liczbę przedmiotów, czarów i potworów oraz wspaniałe możliwości kreowania własnej postaci - cóż, jak dla mnie, jest to w chwili obecnej najlepszy pełnokrwisty eRPG na PC! A właściwie będzie w dniu premiery, ale po tej becie (i nie tylko, bo beta na zdobycie 15 poziomu nie pozwala, ale ciiii...) nie mam co do tego najmniejszych wątpliwości.

Wykonanie

Cóż, po zobaczeniu Dungeon Siege'a wpadłem wprawdzie w małą panikę, bo w porównaniu do dostępnych wówczas screenów z gry Neverwinter wyglądał o niebo lepiej, ale na szczęście gra na żywo prezentuje się okazalej. Ba, śmiem twierdzić, że miasta i podziemia są tu po prostu lepsze! Fakt, że natura efektowniej wypada w Dungeon Siege'u, ale jeśli ma się wystarczająco mocny sprzęt, by puścić Neverwinter Nights na pełnych detalach (wymagania ma niestety większe od DS), różnica nie jest wcale duża, a takiej na przykład falującej na wietrze trawy DS może mu tylko pozazdrościć. Podobnie jak efektów zaklęć - jest ich i więcej, i fajniej tu wyglądają.

Co do muzyki i dźwięków powiem jedno - RPG-i zmonopolizował ostatnio imć Jeremy Soule, a co to oznacza, nikomu wyjaśniać nie trzeba. W każdym razie jest tak, jak to w heroic fantasy być powinno, zaś odgłosy walki czy woda kapiąca w podziemiach dodatkowo jeszcze to podkreślają.

Czekać, czekać, czekać...

To właśnie największy kłopot z betami. Gra już niemal powstała, już można posmakować jej walorów, ale by móc cieszyć się nią na całego, trzeba jeszcze poczekać. Jednak w tym przypadku ze wszech miar warto! Już choćby dla samej kampanii pojedynczego gracza, a przecież największą rewolucją w Neverwinter Nights nie jest wcale przejście w trzeci wymiar ani do trzeciej edycji D&D, a możliwość gry w Sieci z Mistrzem Podziemi! Tak jak to się robi w normalnym, papierowo-ołówkowo-podręcznikowym D&D, tyle tylko, że całą mechanikę gry przejmuje na siebie komputer. Niestety w becie, którą oficjalnie otrzymałem, modułu tego jeszcze nie było, podobnie jak i edytora przygód.







Jednak i to, co już mieliśmy, pozwala na bezproblemowe wystawienie dziewiątki, znaczka jakości, rekomendacji i w ogóle, ale... cóż, jest to jeszcze beta, a że wspomniane "dodatki" (w cudzysłowie, bo na dłuższą metę to one właśnie zadecydują o sukcesie lub porażce tej gry) najprawdopodobniej ocenę jeszcze podwyższą... Ech, pozostaje czekać, czekać, czekać...

GATUNEK: RTS

■ Mr. Tuli a.k.a. Eld

Który z domorosłych strategów nie pamięta Shogun: Total War? Pewnie nie ma takiego, bo była to druga po Myth strategia osadzona w trzech wymiarach, imponująca przy tym nieziemskim rozmachem. Nieznana niemal nikomu firma Creative Assembly awansowała nagle do pierwszej ligi i wszyscy zaczęli się od niej domagać kolejnych części przeboju.

MEDIEVAL TOTAL WAR

Kilka miesięcy po premierze Shoguna twórcy wypuścili na rynek expansion pack zatytułowany Mongol Invasion i zaszyli się w mrocznych zakamarkach studia, by stworzyć zupełnie nową grę. Zajęło im to niemal trzy lata, ale wreszcie prace nad Medieval: Total War dobiegają końca.

Pierwszą rzeczą, która czyni z Medieval grę dla polskiego gracza bardziej atrakcyjną niż Shogun, jest osadzenie fabuły w średniowieczu. Wiadomo, w tamtych czasach nasza ojczyzna sięgała "od morza do morza", potęgą była i basta! (I nie mogło tak zostać?)

Gwoli ścisłości, akcja gry obejmuje cztery wieki: od pierwszej krucjaty po upadek Konstantynopola w 1453 roku. W czasie tym rozgrywały się takie wydarzenia, jak choćby wspomniane krucjaty, wojna Anglii z Francją, najazdy Mongołów itp. A i w Polsce troszkę się działo.

Pokierować w tym czasie możemy dwunastoma nacjami. Niestety nie jestem w stanie na bank stwierdzić, czy wśród nich są Polacy, gdyż w wersji beta zwyczajnie ich nie ma (chociaż na screenach, w presspacku, widać białe orły na czerwonym tle, a i mapa jak najbardziej o Polskę zahacza, więc możemy być dobrej myśli). Z dostępnych stron konfliktu warto wymienić m.in. Anglików, Niemców, Turków, Rosjan, Mongołów. Oprócz nich w grze napotykamy nacje spełniające tę samą rolę co w erpegach NPC. Za takie należy uznać Szkotów, Irlandczyków czy Węgrów. Rzecz oczywista, naszymi oddziałami dowodzą postacie historyczne, bardziej nam znane niż te z Shoguna - gdzie nazwiska dowódców chyba nikomu, poza specjalistami od historii Nipponu, nic nie mówiły. Wśród dwustu przywódców są chociażby Marco Polo, William Wallace, Joanna D'Arc, Robin Hood, El Cid czy Ryszard Lwie Serce. Ciekawe, czy jest Władziu Łokietek lub Kazio Wielki.

Po rozpoczęciu gry szybko okazuje się, że jej założenia ani interfejs nie uległy żadnym większym zmianom od czasów Shoguna. Nadal gra jest podzielona na dwie części: strategię turową i trójwymiarową taktyczną strategię czasu rzeczywistego. W czasie turowym zajmujemy się dyplomacją, budową armii czy przemieszczaniem wojsk. Prawdziwe emocje zaczynają się, gdy dochodzi do bitwy, a tryb gry zmienia się w taktyczny ertees. Tych, którzy spodziewali się tutaj jakichś olbrzymich modyfikacji, pragnę jednak przystopować. W zasadzie wszystko pozostało bez zmian, jeśli nie liczyć tego, że na polu bitwy jest dużo więcej żołnierzy (nawet do 10 000 jednostek!!!) i, co oczywiste, jednostki te są typowe dla europejskiego średniowiecza. Podobnie jak w Shogunie, wszystko zależy od umiejętności wykorzystania zalet i wad poszczególnych formacji, a także od ukształtowania terenu i pogody.

Nowalijką w stosunku do protoplasty są za to zamki, które możemy zdobywać lub bronić. Tego brakowało w Shogunie, gdzie ścieraliśmy się z przeciwnikiem tylko na ubitej ziemi. Tymczasem fortyfikacje obronne stwarzają nowe możliwości. Dysponując miażdżącą przewagą i pewnością co do wyniku akcji, możesz zdecydować się na frontalny atak. Równie dobrze można jednak otoczyć zamek i bombardować go z daleka z dział lub machin oblężniczych, czekając, aż załoga wymrze z głodu. Bardzo to ciekawy element gry; w dodatku należy pamiętać, że podczas oblężenia obrońcy mogą reperować uszkodzenia spowodowane ostrzałem.

Skoro już mowa o zmianach, to warto wspomnieć o AI komputera. Poprawiło się ono - tyczy to się zarówno jednostek wroga, jak i naszych. Potrafią wybrać drogę na skróty, zorganizować zasadzkę itd. Jednak dziwną rzeczą jest dla mnie to, że formacje potrafią się przecinać podczas ustawiania ich na polu bitwy. Gdy chcę na przykład ustawić przed szykiem łuczników piechotę z pikami, pikinierzy, zamiast obejść łuczników, bez skrępowania przechodzą przez ich formację. Mam jednak nadzieję, że ten buraczek zostanie poprawiony do czasu premiery.

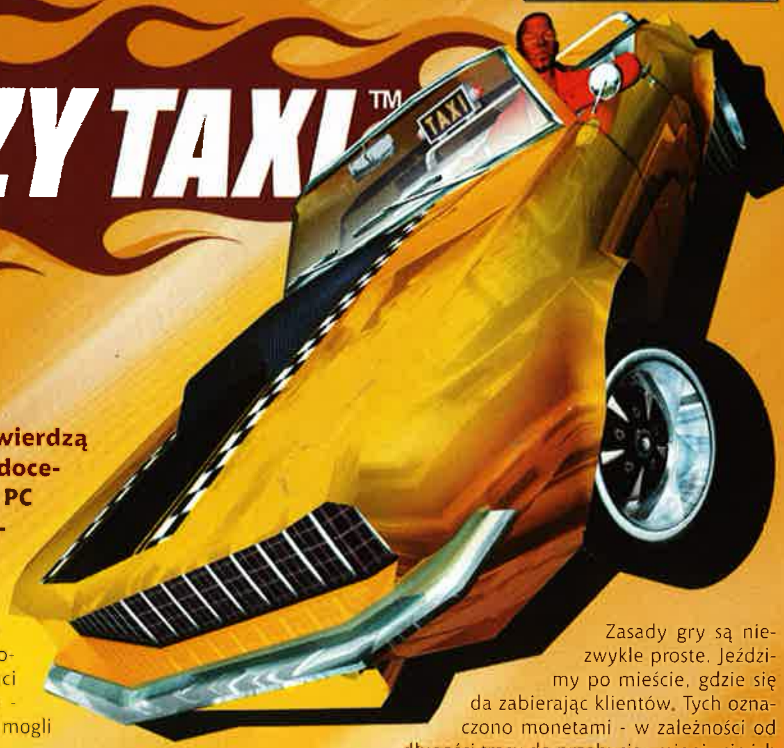
Grafika niewiele poprawiła się w stosunku do Shoguna. Podobać się muszą tła, te wszystkie pagórki, drzewa, drogi. Jednak o ile teren jest trójwymiarowy, to postacie niestety nie. Muzyka i efekty dźwiękowe - tak jak poprzednio: najwyższej klasy.

Reasumując: Shogun to bardzo dobra gra, a Medieval jest jego udaną kontynuacją. W dodatku zdecydowanie większą, bardziej rozbudowaną i z ciekawszą fabułą. Dlatego stratedzy będą usatysfakcjonowani. Szykujcie pieniążki - premiera wczesną jesienią.

Medieval: Total War
■ Producent: Activision

GATUNEK: ARCADE

CRAZY TAXI™



■ **Maciek Kuc aka Qn'ik**

Sega kontynuuje ekspansję na PC. Jak twierdzą specjaliści od marketingu, firma wreszcie doceniła ten rynek. Wszak komputery klasy PC wciąż pozostają najpopularniejszą i największą platformą dla gier.

Życie taksówkarza, i to na całym świecie, do najlżejszych nie należy. Spora konkurencja, ponoć układy mafijne, czasem niebezpieczni klienci - ot, codzienność. Firma Sega - jak się zdaje - postanowiła jednak, by pokrzywdzeni taryfiarze mogli się odkuć: od dziś to oni będą stanowili dla innych zagrożenie. Dla przechodniów, innych samochodów i siebie nawzajem - a wszystko po to, by zawieźć wymagających klientów najszybciej, jak można, do miejsca przeznaczenia.



Tylko się zatrzymać i kasa moja!



Jeśli nie zdążysz na czas, pasażerowie mogą się na ciebie wypiąć. I oczywiście nie zapłacą.



Kolejny zadowolony klient. Piona, stary!

Crazy Taxi to zręcznościówka w podstawowej formie. Nie tu mowy o jakimkolwiek, nawet najmniejszym, realizmie. Ponadstumetrowe loty, jazda schodami pod górę, wręcz nurkowanie w wodzie - to w tej grze normalka. Teoretycznie przypomina nieco Drivera, ale na szczęście założenia w tym przypadku mimo wszystko się różnią. Poza jazdą pod prąd, przejeżdżaniem zieleni miejskich parków i notorycznym przekraczaniem prędkości - nie znajdziecie tutaj występków wobec prawa. Brzmi to może przewrotnie, ale uwierzcie na słowo - na przykład po takim GTA bohaterowie CT wydają się milusimi barankami, których czyny opisano by jako "o znikomej szkodliwości społecznej". Nawet nie sposób tu kogokolwiek przejechać - przechodniom zawsze udaje się odskoczyć na bok. Niekiedy jednak odsuwają się na przykład na ścianę, co oczywiście bezbolesne też nie jest, mimo to wychodzą z tego cało (można też przejechać po nich jak po duchach). Akurat tego do zalet gry nie zaliczyłbym, jednak błąd zrzucam na karb wersji beta, w którą grałem - mam nadzieję, że będzie to poprawione.

Zasady gry są niezwykle proste. Jeździmy po mieście, gdzie się da zabierając klientów. Tych oznaczono monetami - w zależności od długości trasy do przebycia zmienia się ich kolor. Jak wiadomo, im dłużej i bardziej zielono, tym lepiej płatne. W przeciwieństwie do prawdziwych taksówek, klienci nie mają zamiaru płacić za to, że np. stoi się na światłach. Tu liczy się czas i adrenalina, bowiem gracz zyskuje bonusy za niebezpieczną oraz efektowną jazdę. Jeśli jednak doprowadzi do wypadku, zostanie bezlitośnie przez klienta zrugany. Mimo to cel uświęca środki - taksówki nie ulegają zniszczeniom, więc można zaszaleć. Nie ma sensu zanadto używać hamulca, jeśli można skorzystać z np. latarni. Efekt taki sam, a jak zyskujemy na czasie!

W grze pojawiają się dwa miasta - klasyczne i znane z automatów oraz nowe, zwane Arcade. Oba są imponującej wielkości, choć mogłyby być nieco bardziej zróżnicowane. Właściwie wciąż jeździłem po metropolii, czasem wyjeżdżając tylko poza budynki. Szkoda, że nie można np. zajechać na starówkę... Choć z drugiej strony - gdzie w USA (bo tam zapewne dzieje się akcja gry) miejsca tego typu, z długą historią? Z żalem stwierdzam, że gra jest raczej jednorodna - wciąż tylko podwożenie i podwożenie... Nawet twarze klientów często się dublują, o zadaniach nie wspominając. Zwykle jeździłem tą samą trasą i podwoziłem różne osoby - targ, plac miejski, centrum handlowe czy lądowisko helikopterów były najczęściej odwiedzanymi miejscami. Czasem tylko zdarzyło się jakieś odstępstwo od reguły, jak choćby kurs z księdzem do kościoła.

Sytuację tę ratuje nieco dodatkowy tryb gry - Crazy Box. W pełnej wersji ma zawierać 16 różnorodnych leveli, ja miałem okazję pobawić się jedynie na kilku. W jednym z nich mogłem się nawet wcielić w Małysza. Tylko narty zastąpiłem czterema kółkami. Zabawa polega na tym, że rozpędzamy taksówkę na maksa i wylatujemy nią z progu - zadaniem naszym jest wylądować za punktem K - czyli ma 150 metrze. Nie jest to w żadnym razie trudne - zatem prawdziwa zabawa zacznie się oczywiście dopiero przy konkurowaniu z żywymi graczami, którym Deluxe Ski Jumping już się znudził. Z innych rozgrywek Crazy Box warto zwrócić uwagę na jeszcze jedną, bardzo zresztą trudną do opanowania - zbijanie kręgli. Zdaje się, że programiści z Segi bardzo lubią ten sport. Niedawno umieścili tę dyscyplinę również w Virtua Tennisie. Tam kręgle zbijałem piłeczką, w Crazy Taxi za kulę robi oczywiście rozpędzona taksówka.

Ogólnie rzecz biorąc, Crazy Taxi to gra niezwykle sympatyczna oraz lekka. Nikt przy niej szarych komórek nie przemęczy, za to na pewno się rozerwie i poćwiczy refleks. Jednak zanim ją komuś polecę, poczekam raczej do ukazania się pełnej wersji.

Dla wielbicieli Terry'ego Pratchetta

Wiecie, jaka jest najmniejsza jednostka czasu w multiwersum? Jest to tzw. "nowojorska sekunda". Autor "Świata dysku" definiuje ją w swojej książce (Panowie i Damy) jako czas od zapalenia się zielonego światła na skrzyżowaniu do zatrąbienia taksówki z tyłu.

Crazy Taxi

Producent: **Hitmaker/Sega**

Gamewalker

Skala ocen

1 - po prostu dno + metr mułu; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 [...i przyjdź jutro z rodzicami! :)]. W ogóle nie da się w to grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!
2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik 2. Granie w to jest karą...
3 - cienka gra; ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3-.
4 - raczej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...
5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.
6 - niezła gra, choć do czołówki sporo jej jeszcze brakuje. Niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to.
7 - dobra gra, choć nadal niepozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.
8 - bardzo dobra gra; dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać.
9 - doskonała gra; praktycznie nie ma poważniejszych wad. Jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grafa i muzyka stanowczo powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.
10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczena ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPP). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!

W tym numerze wszystkie gry komentuje jeden człowiek (zgadnijcie kto...) i patrzy na nie tak subiektywnie, jak tylko można. Zatem niejednokrotnie jego opinie i oceny mają niewiele wspólnego z tym, co napisali autorzy recenzji na temat poszczególnych tytułów. Ale dzięki temu macie pełniejszy obraz danej gry...



Age of Wonders 2

Gatunek: TBS/RPG **Ocena**: 8+
Wymagania: PII 300 MHz, 64 MB RAM, Akcelerator: 4 MB
Główna zaleta: ogromna grywalność
Największa wada: nieduża innowacyjność



W skrócie:

Hej, do was mówię - maniacy, fani itd. Herosów. Jeśli "czwóreczka" was z tych czy innych powodów rozczarowała - albo jeśli zachwyciła, ale już ją ukończyliście - zainteresujcie się tą grą. Bo tak między nami mówiąc, inspiracja Herosami jest dość widoczna. Z jednej strony może to być wada, z drugiej - czy to zły wzorzec do naśladowania? Twórcy AoW 2 stanęli na rzęsach, by stworzyć grę klimatyczną, złożoną, o doskonałej grafice (i nieco mniej doskonałej - choć nadal dobrej - oprawie dźwiękowej), która wręcz będzie zmuszała graczy do zaliczania kolejnych misji w obrębie znakomicie pomyślanej kampanii. I, cholera, wyszło im. Co tu kryć - doskonała, acz nieco wtórna gra. Ale jak zaczynasz grać, zapominasz o jej wszystkich - niewielkich - wadach. I to się liczy.



Cultures 2

Gatunek: RTS **Ocena**: 9
Wymagania: P 500, 64 MB RAM, WIN 95/98/ME/2000/XP, akcelerator
Główna zaleta: ogólna jakość wykonania
Największa wada: dużych wad nie ma...



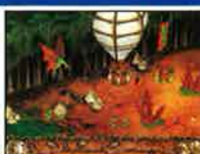
W skrócie:

Pamiętacie Settlersów? (Głupie, retoryczne pytanie). Więc zróbcie tak: poprawcie im grafikę, a w miejsce osadników wstawcie... Wikingów. Ale takich łagodniejszych, którzy niekoniecznie pragną tylko palić, gwałcić i mordować. To znaczy - mogą, jak najbardziej mogą. Ale jeśli taka będzie wola gracza, nasze "rogate dzikusy" mogą zwyciężać także poprzez przewagę... ekonomiczną. Chociaż, co tu kryć, skandynawskie geny dominują, więc zdecydowanie wolą walczyć :). Twórcom tego RTS-a udała się rzecz niezbyt często spotykana - sequel nie jest tylko odcinaniem kuponów od popularności pierwszej części. To coś lepszego niż pierwowzór - i to w każdym aspekcie, nie tylko pod względem grafiki (co najprostsze). Zwracam też uwagę na muzykę.



Dark Planet

Gatunek: RTS **Ocena**: 7
Wymagania: PIII 450 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB
Główna zaleta: doskonała realizacja wielu klasycznych dla RTS pomysłów
Największa wada: za mało własnych idei, brak dokładnego zbalansowania rozgrywki



W skrócie:

Tutaj właściwie mógłbym powtórzyć te same słowa, co w wypadku AoW 2 - tzn. gra bardzo dobra, grywalność znakomita, ale szwankuje oryginalność. Może tylko z większym naciskiem na "brak oryginalności". Można nazwać tę grę "kompendium rozwiązań, które sprawdziły się w RTS-ach" i nie będzie to dalekie od prawdy, choć nieco jednak krzywdzące. Dodać bowiem należy, iż autorzy, choć niezbyt hojną ręką, dorzucili też coś od siebie. Nie będę się tu wdawał w szczegóły, ale zwróćcie uwagę na sposób pozyskiwania energii przez każdą z ras (szczególnie tę owadzią!) i na sposób jej wykorzystywania. Niby nic - a jak wiele daje możliwości manewru... RTS ten tkwi gdzieś tak pomiędzy Starcraftem (od jego czasów trzy rasy w grze zamiast dwóch stały się poniekąd standardem) i Dark Colony. Myślę, iż jeśli twórcy w sequelu tej gry bardziej postawią na własną inwencję, a mniej na sprawdzone schematy, to Dark Planet ma szansę na stałe wejść do historii gier. Póki co puka do bram. Dość głośno zresztą.



F1 2002

▶ **Gatunek**: samochodówka ■ **Ocena**: 8+
■ **Wymagania**: Windows 98/2000/ME/XP, PII 500, 128MB RAM, akcelerator 16 MB
■ **Główna zaleta**: aktualność, wrażenia pędu,
■ **Największa wada**: AI mogło by być lepsze...



W skrócie:

Jak dla mnie najpiękniejsze w tej grze jest wrażenie prędkości. Wprawdzie nie pochylałem się odruchowo na boki, by zrównoważyć siłę odśrodkową, gdy wchodziłem w zakręty, ale parę razy byłem tego bliski. A że zwykle nie poddaję się takim wizjom, to (jak uważam) warte jest to podkreślenia. Poza tym uznanie moje budzi aktualność teamów i torów - dane pochodzą (jak sam tytuł wskazuje) faktycznie z roku 2002. Co prawda (jestem tylko kierowcą amatorem) gra miejscami wydaje mi się za trudna... ale może dlatego, że nie za bardzo przyłożyłem się do skonfigurowania bardzo elastycznego w tej grze systemu odwzorowania realizmu - tzn. z tego, co mówili mi inni gracze, można go dopasować do siebie jak rękawiczkę na rękę.

Geoff Crammond's Grand Prix 4

▶ **Gatunek**: samochodówka ■ **Ocena**: 8+
■ **Wymagania**: Win 98/ME/XP, PII 400, 64 MB RAM, akcelerator min. 16 MB
■ **Główna zaleta**: AI, fotorealistyczne tory
■ **Największa wada**: realne wymagania sprzętowe



W skrócie:

To jedna z tych gier, w których traci się czasem rozróżnienie pomiędzy tym, co realne, i tym, co zostało od podstaw wykreowane na ekranach kompów. Naprawdę trudno miejscami powiedzieć, czy to może jakaś filmowana na prawdziwym torze cut-scenka, czy też "tylko" renderowana grafika. Właśnie - grafika to coś, co najbardziej rzuciło mi się w oczy po odpaleniu tej gry. Raz, że jest znakomita; dwa że mogłem ją sobie doookładnie obejrzeć, gdyż na C933, 256 MB RAM, GeForce 2 MX, w rozdzielczości 1024x768, zaczęły się dziać bardzo dziwne rzeczy. Po zmniejszeniu rozdzielczości i rezygnacji z wielu bajerków graficznych ów wyścig ślimaków zaczął wyglądać... dużo gorzej, ale za to ilość klatek na sekundę wzrosła do 20-30.

Hidden & Dangerous DeLuxe

▶ **Gatunek**: FPP/strategia ■ **Ocena**: 5
■ **Wymagania**: Win'98, akcelerator z 16 pamięci, PII 400 MHz, 64 MB RAM
■ **Główna zaleta**: odświeżona wersja gry
■ **Największa wada**: poziom trudności, stare byki bez zmian!



W skrócie:

By umilić nam oczekiwanie na H&D 2, twórcy wypuścili na rynek nieco odświeżoną wersję pierwszej części gry. Odświeżanie polega na poprawieniu grafiki, dodaniu tego, co było w rozmaitych packach, dołożono też edytor... i znacząco podrasowano refleks i celne oko Niemców. I "dzięki" temu Typowy Gracz już wie, co czuje kaczka w tydzień po ogłoszeniu sezonu łowieckiego. Co gorsza, nie pomyślano, by w podobny sposób podrasować naszych ludzi. Ba, nie poprawiono kilku rażących baboli z pierwszej części gry - co już wydaje mi się MOCNO dziwne, by nie powiedzieć: skandaliczne. W efekcie - gra tylko dla orłów, bo normalny człowiek (nawet komandos) za wielu szans na jej przejście nie ma. Szkoda.

Lego Football

▶ **Gatunek**: arcade/sport ■ **Ocena**: 7
■ **Wymagania**: PII 350, WIN 98/ME/2000/XP, 64MB RAM, akcelerator
■ **Główna zaleta**: futbol - ale inaczej
■ **Największa wada**: gra się fajnie, ale szybko się nudzi



W skrócie:

Czy robi się wam niedobrze, gdy słyszycie "piłka nożna na PC"? Mi powoli tak, bo ilość rozmaitych "kopanin", jaka się ostatnio pojawiła, jest odwrotnie proporcjonalna do średniej jakości tych gier. A że ja ogólnie takowych nie lubię, to już mi bokiem wylażą. Dlatego z ulgą widzę próby realizacji tego samego pomysłu w nieco inny sposób. Tym razem mamy piłkarzyków z klocków Lego, w takimż klockowatym otoczeniu. Naturalnie należy tu zapomnieć o realizmie i fotorealistycznej grafice, nastawiając się raczej na czystą, nieskrępowaną zabawę. I w takiej roli, ku memu lekkiemu zdziwieniu, ta gra się sprawdza. Przez pierwszy dzień. Potem z ulgą instalujesz coś innego. Ale miło spędzony dzień to też coś... Szkoda, że nie pomyślano o klockowym komentatorze; dowcipne komentarze na pewno zwiększyłyby poziom zadowolenia gracza, tym bardziej że muzyka nieco w grze kuleje, a efekty dźwiękowe są średnie.

MegaRace 3 - Nanotech Disaster

▶ **Gatunek**: ścigałka ■ **Ocena**: 3
■ **Wymagania**: PII 400, 64 MB RAM, CD-ROM x8, W98/2000/Millennium, akcelerator
■ **Główna zaleta**: ciekawe trasy
■ **Największa wada**: nuda



W skrócie:

Autor recenzji dość brutalnie potraktował tę grę. No cóż, jest fachowcem, należy mu wierzyć. Ale też co człowiek, to inny gust. Powiem więc prywatnie, że gra mi się podobała. Tyle, że nie jestem specjalistą od takich ścigałek i może to, co dla fana gry jest wadą (np. słabe poczucie szybkości), dla mnie jest atutem. Bo przynajmniej mogę sobie poradzić :). Więc jakbym ja miał oceniać tę grę, dałbym jej co najmniej 6, może 7. Więc jak gracie w futurystyczne ścigałki sporadycznie - trzymajcie się raczej mojej oceny. Jak jesteście fanami tego typu gier - wierzcie Allorowi.

Might & Magic 9 PL

▶ **Gatunek**: RPG ■ **Ocena**: 7 (lokalizacja)
■ **Wymagania**: Win 9x/ME/2000 Pro/XP, PII 400, 64MB RAM, akcelerator 16MB
■ **Główna zaleta**: nie ma istotnych baboli
■ **Największa wada**: tych też nie ma :)



W skrócie:

Nie mam za wiele do powiedzenia o tej polonizacji, z tej prostej przyczyny, że nie wyróżnia się ani na minus (co się chwali), ani na plus. Tzn. jest w niej wszystko, co należy, i zrobione jak trzeba. Nie pozwala, ale po(z)wala się delektować grą bez refleksji w stylu "rany, jaki drętwy głos" czy "co za idiota przetłumaczył ten dialog". Warto zwrócić uwagę na miły - prezent: dodatkowe 2 CD z grą M&M VIII PL. Milusie!

Mobile Forces

▶ **Gatunek**: FPP ■ **Ocena**: 7
■ **Wymagania**: W98/ME/2000/XP, PIII 450, 128MB RAM, CD-ROM x4, DirectX 8.1,akcelerator 16 MB
■ **Główna zaleta**: engine Unreal Tournameta + AI botów + używanie pojazdów
■ **Największa wada**: gra się TYLKO fajnie, nic więcej



W skrócie:

Weźcie sobie engine Unreala Tournament, wyskrobcie zeń nawet te resztki fabuły, które tam tkwiły, podzielcie boty i graczy na dwie drużyny, stwórzcie 8 trybów walki i 11 plansz, dołóżcie możliwość korzystania z pojazdów. I jak to brzmi? Smakowicie? A jak smakuje? Nieco gorzej niż wygląda. Gdzieś zniknęła magia UT, a pozostała sama akcja. Czegoś mi w tej grze brakuje. Nie wiem czego, ale granie nie dawało mi aż tak wiele radości, jak mogłem oczekiwać. Może to wina nieco jakby niedopracowanych giwerek, może zespołowy deathmatch to nie to samo co indywidualne fragowanie? Ciężko mi powiedzieć. Ale grając z botami, zatęskniłem za UT z dodanym modem Assault on Terror. A to chyba niezbyt dobrze dla tej gry. Fakt, że możliwość jazdy np. czołgiem czy przezbrajania się w bazie po każdym respawnie itd. mogą się podobać... ale ja nadal obstaję przy UT...

Monsterville

▶ **Gatunek**: RTS ■ **Ocena**: 1
■ **Wymagania**: PII 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB
■ **Główna zaleta**: ...słucham?! Jaka zaleta?
■ **Największa wada**: całość!!!



W skrócie:

Jest takie powiedzonko, że o umarłych mówi się albo dobrze, albo wcale. A tu właśnie zmarło się wielce zasłużonej dla branży firmie Cryo. I jak tu teraz skopać produkt noszący jej logo? Tym bardziej, że występują w niej stwory też jakby z innego świata: Dracula, Frankenstein itd. A co gorsza, robią to tak, że aż się człowiek zaczyna rozglądać za osikowym kołkiem, żeby wbić go komuś w klatę - albo chociaż za ścianą, w którą dałoby się raz i drugi palnąć głową, by się nieco zniecznulić. No ludzie - kicz w czystej formie albo agonalne drgawki na zasadzie "eeee, padamy... nie skończymy tej gry... to może wydajmy, co jest, zawsze paru frajerów kupi i trochę grosza wpadnie". Pomysł może i niezły - realizacja (bez)denna. Omijać, chuchać czosnkiem, egzorcyzmować. Dracula suxx :).

Morrowind

▶ **Gatunek**: cRPG ■ **Ocena**: 9+
■ **Wymagania**: PIII 450, 128 MB RAM, W98/XP, akcelerator
■ **Główna zaleta**: gra jako piękna zbalansowana całość
■ **Największa wada**: czasożerna jak cholera!



W skrócie:

To pierwsza z Wielkiej Trójcy Erpegów, które wkrótce mają zawitać na nasze kompy. I trzeba przyznać, że bardzo wysoko wywindowała poprzeczkę dla konkurencji. Gra nie ma praktycznie słabych stron, urzeka klimatem i grafiką, bogactwem questów i "wolnością" gracza, który - jeśli nie chce - nie musi robić nic. Może tylko AI potworów nieco zgrzyta w perfekcyjnej całości - ale tylko ociupinkę. Właśnie dla takich gier warto lubić RPG-i, właśnie na takie gry warto czekać latami. (A potem marnować miesiące życia na zabawę). Dodawszy nadchodzącą polską wersję (ponoć największa polonizacja w historii), nie można nie czuć błogości. Polecam.



Sea Dogs PL/Piraci

▶ **Gatunek**: akcja 3D/cRPG ■ **Ocena**: 5+ (lokalizacja)
■ **Wymagania**: PII 233, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, akcelerator 8 MB
■ **Główna zaleta**: tłumacze się postarali
■ **Największa wada**: ale korekta już nie; czasem też kaszani polskie znaki



W skrócie:

Nie czajmy się - gra ma swoje lata, bo pojawiła się na rynku ze 2 lata temu, a dopiero teraz zawitała - spolonizowana - do Polski. I to pod spolonizowanym tytułem - cóż, Morskie Psy zamiast "wilków" po polsku nie brzmią. (Podobnie jak i np. "wronie gniazdo", które tylko w Polsce jest gniazdem bocianim). Te dwa lata troszkę widać po grafice - ale tylko troszkę. A sama polonizacja? Nnnooo... bywało lepiej. Zdecydowanie bywało lepiej. Podobnie jak w Wizardry 8, tutaj też są czasem problemy z polskimi znakami (pod XP). Na szczęście w tej grze nie przeszkadza to w niczym, daje tylko dyskomfort psychiczny i nieco psuje nastrój. Reszta jest już w porządku, choć na siłę można byłoby się czasem czepić instrukcji. Całość ujdzie w tłoku.



Simon the Sorcerer 3D

▶ **Gatunek**: przygodowa ■ **Ocena**: 5+
■ **Wymagania**: PII 350, 64 MB RAM, Direct X,
■ **Główna zaleta**: dużo dobrego humoru (dla znających angielski)
■ **Największa wada**: archaiczność grafiki



W skrócie:

Daaawno, dawno temu, gdy autorka "Harry'ego Pottera" była jeszcze normalną i młodą kobietą, była sobie fajna przygodówka opowiadająca dzieje nastoletniego czarodzieja. Ponieważ się spodobała, szybko powstała część druga. Potem miała powstać część trzecia, ale wskutek zawirowań czasu i przestrzeni obsunęła się o dobrych parę lat. I to, niestety, widać. Fabularnie bowiem gra jest w porządku (docenią to ci, którzy znają angielski na tyle dobrze, by reagować na rozmaite niuanse). Natomiast wrażenia wizualne... no niestety, można by je przełknąć w 1999, góra 2000 roku. Do tego należy dodać niezbyt przemyślane sterowanie. W efekcie - gra wyłącznie dla "klimaciarzy" i innych maniakalnych adwenczer-maniaków. Pozostali się rozczarują. A szkoda.



Squad Battles: Tour of Duty

▶ **Gatunek**: Strategia turowa ■ **Ocena**: 2
■ **Wymagania**: P-200, 32 MB RAM
■ **Główna zaleta**: na pewno są gorsze gry niż ta
■ **Największa wada**: niziutka grywalność; sterowanie



W skrócie:

Turowa strategia - Amerykanie w Wietnamie. Autorem jest taki maniak, dla którego nie liczy się grafika ani dźwięk. Liczy się tylko realizm i grywalność. Niestety o ile to pierwsze widać - nawet bardzo! - o tyle już na temat realizmu i grywalności miałbym bardzo wiele do powiedzenia - ale niestety są to główne przytyki i narzekania. Do tego dochodzi kiepskie sterowanie i parę innych baboli... Zrozumiałbym, gdyby to robili ludzie z Garaż Software i rozdawali kumplom za darmo - ale tak? Porażka, gorsza od tej w Sajgonie w 1973.



Star Wars: BG - Clone Campaigns

▶ **Gatunek**: RTS ■ **Ocena**: 4
Wymagania: PII 233, 64 MB RAM, Direct X
■ **Główna zaleta**: że jest
■ **Największa wada**: że jest cienkie



W skrócie:

Taki sobie RTS, czyli SW: Battlegrounds, został wzbogacony o taki sobie dodatek, w którym zobaczymy rozmaite rzeczy zaczerpnięte z "Ataku klonów". I na tym właściwie kończy się to, co można o tym dodatku powiedzieć. Sam fakt, że nasz redakcyjny SW-maniak, który gotów jest przeczytać z przyjemnością książkę telefoniczną, jeśli tylko dopiszecie na okładce słowa "Star Wars", wykrzywił się i pomrukiwał, że to nie to, winien być ostrzeżeniem dla potencjalnych nabywców. To powinien być darmowy dodatek albo kosztować dosłownie grosze - góra 15 zł. Wtedy ewentualnie warto. W każdej innej sytuacji - nie.



Sven Goran Eriksson's World Challenge

▶ **Gatunek**: sportowa/manager ■ **Ocena**: 1
■ **Wymagania**: P233, 64 MB RAM, akcelerator
■ **Główna zaleta**: ehem?
■ **Największa wada**: gra jako całość



W skrócie:

Jak już Eld wali jedynkę grze sportowej, a już szczególnie piłce nożnej, to może znaczyć to jedno: omijać ją w promieniu kilkuset metrów. A ponieważ, jak wiecie, sportówki nie są przeze mnie poważane, zaś jedyneczka nie zachęca do grania, w tym wypadku poddałem się... i nie zagrałem. W końcu są rzeczy, których nawet szczur laboratoryjny nie zrobi za żadną kasę - pod tym względem solidaryzuję się ze szczurami :)...



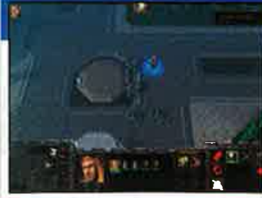
Tennis Master

▶ **Gatunek**: sportowa ■ **Ocena**: 6+
■ **Wymagania**: PII 350, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB
■ **Główna zaleta**: ładna grafika
■ **Największa wada**: nuda w singlu



W skrócie:

Jak dla mnie, grze brakuje odrobinki szaleństwa. Ładna jest, nie przeczę, możliwości gry też spore... teoretycznie wszystko gra. A w praktyce to gra się fajnie - przez pierwszą godzinę. A potem takie "puk.. puk...puk.... 15:0" zaczyna nużyć. W takim Virtua Tennis pograłem dłużej i jakoś nie poziewywałem - a tu... Tak, że dla mnie ocena tej gry oscyluje raczej w okolicach 5. Bez jaj, bez ikry, bez ognia. Puk-puk. Reset.



Warcraft 3 PL

▶ **Gatunek**: RTS ■ **Ocena**: (lokalizacja) 9+
■ **Wymagania**: PII 400, 128 MB RAM, 8xCD, WIN 98/2000/ME/XP, akcelerator 8 MB
■ **Główna zaleta**: spolszczenie jako całość
■ **Największa wada**: że nie ma się czego czepić :)



W skrócie:

Ze spolszczeniami CD-Projektu bywa, jak już wiecie, ostatnio różnie - zdarzają się im doły, ale są i wzloty. Na szczęście te "większe" gry niemal z reguły polonizowane są w ten drugi sposób. Warcraft 3 jest tego dobrym przykładem. Naturalnie można się czepić tego czy owego - ale nie wiem, czy warto, bo to już by było na siłę. Nie jest może tak dobre jak np. w TLJ, gdzie polska wersja IMO była lepsza od oryginalnej... ale... No, dobra robota, i tyle. Szczególnie chciałbym pochwalić tłumaczy, którzy - chyba zainspirowani polską wersją Shreka - tłumaczyli często teksty nie tak, żeby było dokładnie to samo co w wersji angielskiej, ale tak, żeby było to tak samo śmieszne jak w wersji angielskiej. Warto też wspomnieć o dodanej do gry płycie audio z soundtrackiem. Miodzio.



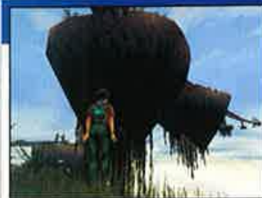
Warlords

▶ **Gatunek**: arcade ■ **Ocena**: 5
■ **Wymagania**: PII233, 32 MB RAM, akcelerator 16 MB
■ **Główna zaleta**: lekka i przyjemna
■ **Największa wada**: mylący tytuł! Poza tym dobra na góra godzinkę grania



W skrócie:

Warlords! Ha - dla mnie tytuł kultowy, strategia turowa, w którą mógłbym grać w kółko. Więc jak zobaczyłem tę grę, a do tego jeszcze opcje Warlords 3D i Warlords Classic, zakwiczałem z radości. Po minucie kwiczałem ze wściekłości. Wiecie, co to jest?! To taka atarowska (tak, tak, zrobiło ją Atari) zręcznościówka rodem z automatów. Cieniasta zręcznościówka. Można pograć góra godzinę, potem ziewanie rozrywa paszczę, a ręce mdleją... Jak dla mnie: dałbym 1, góra 2. I do tego kopa w CD za rozczarowanie związane z tytułem...



Zanzarah

▶ **Gatunek**: akcja/przygodówka ■ **Ocena**: 7
■ **Wymagania**: PIII 500 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB
■ **Główna zaleta**: klimat, grafika
■ **Największa wada**: za wiele grzybów w barszcz



W skrócie:

Ambitna próba zmiksowania gier TPP (bohaterka IMO dużo ładniejsza od Lary i przypominająca krzyżówkę bohaterek Najdłuższej Podróży i Darkened Skye) plus RPG + przygodówka + deathmatch rodem z FPP! Hm. Moim zdaniem chłopaki troszkę przedobrzyli, bo i kiszony ogórek jest dobry, i bita śmietana, i cola z lodem. Ale jak to wszystko wrzucimy do jednego garnka, to efekt może być... dziwny. Twórcom o tyle udało się wybrnąć z tej sytuacji, że podaną potrawę można zjeść - a miejscami (grafika, klimat!) to jest naprawdę dobre. Niemniej po zjedzeniu sporego kawałka tego czegoś czułem się nieco dziwnie.

GATUNEK: RTS

DARK PLANET
BATTLE FOR NATROLIS

Hut Sędzimir

Dark Planet - Ciemna Planeta. Dzika, ale bogata w surowce naturalne kumulacja pierwiastków chemicznych, która krąży wokół palącego słońca. Trzy rasy pragnące zdobyć ten tłusty i smakowity kawałek kosmosu tylko dla siebie. Jak rapował niegdyś Dany, z mało znanego zespołu hip hopowego Poema Faktu - "konflikt wydaje się nieunikniony". Banał? Powtarzanie schematycznych rozwiązań znanych z dziesiątek innych gier należących do gatunku RTS? A może jednak coś więcej?





Zbliżenia ukazują wyraźnie możliwości engine'u zastosowanego w grze.





Kamerę obracać można o dowolny kąt, w każdej płaszczyźnie. Inna sprawa, czy to w czymś pomaga.



Strugi lejącego się deszczu podkreślają klimat Natrolis.

Moja przygoda z Dark Planet rozpoczęła się nie najlepiej. Z różnych przyczyn musiałem zaniechać recenzowania dwóch czy trzech innych tytułów, na których naprawdę mi zależało. Dark Planet otrzymałem w zamian za wszystkie inne gry, dlatego że już "po-prostu-naprawdę-wybacz-widzisz-jaka-posucha" nic innego nie było. Co miałem zrobić? Wziąłem tę gierkę z łaski bożej zesłaną na mój komp i zacząłem instalację z myślą - "kolejny nudny kosmiczny RTS, jakich było już kilkaset, a pewnie jeszcze kilkaset będzie". I choć nie powinienem się do tego przyznawać, powiem wam, że już wtedy wystawiłem sobie w głowie ocenę - 5/10. Już od początku jednak gra powstrzymywała moje niecne zamiary.

Nie znaczy to jednak wcale, że Dark Planet to rewolucja, która odmieni gatunek gier strategicznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Wręcz przeciwnie. Gra ta, zgodnie z moimi oczekiwaniami i obawami, to powtórka z rozrywki przywołująca to, co w innych grach tego typu było najlepsze. Tyle tylko, że w przypadku Dark Planet nie tyle chodzi o nowatorstwo rozwiązań, co poziom wykonania. A ten jest najwyższy, co zapewnia - poza estetycznymi doznaniami o charakterze słuchowo-wzrokowym - także dużą grywalność.

Ludzie i obcy

Jak już wiecie, fabuła Dark Planet wprowadza trzy rasy, które stają ze sobą w "szranki i konkury" o planetę Natrolis. Te rasy to oczywiście stali uczestnicy takich awantur, czyli ludzie, oraz dwie nacje kosmitów zwanych obcymi - Sorinowie (Sorin) i Dreilowie (Dreil). Jak prezentują się ludzie, nie trzeba chyba specjalnie opisywać - po prostu kosmiczni kolonizatorzy, pionierzy mgławic i gwiezdnych układów, napompowani sterydami oraz wyposażeni w najnowocześniejsze zdobycze techniki, blondaskowie o anglosaskich rysach twarzy, z wyraźnie zarysowaną szczęką.

Dużo ciekawsi są w tej grze obcy. Sorinowie to potomkowie wielkich jaszczurów, pokryci od stóp do głów łuskami, czasem ze skrzydłami, mocarni wojownicy, ale kto wie, czy nie potężniejsi... magowie. Sorinowie to nacja, która żyje w zgodzie z naturą i z niej, a raczej jej duchów, czerpie siłę i energię. Ta duchowa energia wykorzystywana jest przez sorińskich magów do rzucania czarów, a przez innych członków społeczności do wykonywania innych czynności, takich jak np. stawianie konstrukcji. Architektura ich budowli przypomina nieco chaty elfów - domy i inne budynki wykonane są przede wszystkim z drewna ustawianego na kamiennych fundamentach.

Czas skolonizować kolejną planetę...

Dreilowie z kolei to zupełnie inna bajka, a dokładniej - koszmar. To insektopodobne stwory, odrażające i przerażające, bez dwóch zdań najbardziej antypatyczna rasa w grze. Ciała pokonanych i zabitych przeciwników zamykają w kokonach, które następnie, zbierane przez specjalne jednostki, służą do produkcji energii. W równie obrzydliwy sposób Derilowie tworzą nowe jednostki, dosłownie wydalając je z wielkich organicznych odwłoków ustawionych na powierzchni Natrolis.

Tłusta planeta

Te trzy, tak różniące się od siebie rasy, nigdy pewnie nie walczyłyby o Natrolis, gdyby nie to, że jest to planeta wyjątkowo obfitująca w surowce naturalne. Na Natrolis w dużych ilościach występują drewno, kamień, kryształy. Choć na pierwszy rzut oka wydawać się może, że nie są to skarby tak wartościowe jak ropa, złoto czy uran, weźcie jednak pod uwagę to, że cywilizacjom przedstawionym w Dark Planet nic więcej do sprawnego funkcjonowania nie trzeba. Oczywiście można zrzędzić, że dalekie to od realizmu (budowanie pojazdów kosmicznych z kamieni i kryształów?), ale aspekt ten właściwie w każdej grze z gatunku RTS wymaga odwieszenia na hak zdrowego rozsądku.

Z tych trzech surowców każda nacja wykorzystuje tylko dwa - ludzie bazują na kamieniach i kryształach, Sorinowie na kamieniach i drewnie, a Dreilowie na kryształach i drewnie. Ponadto każda potrzebuje do działania energii i każda uzyskuje ją w inny sposób. Najłatwiej mają Ziemianie, którzy po prostu pobierają ją z naturalnych szybów wulkanicznych. W przypadku Sorinów jest nieco trudniej, bowiem ich energia uzyskiwana jest z duchów - aby pojawił się duch, ktoś musi zginąć - na szczęście nie ma znaczenia, czy będzie to przeciwnik Sorin czy jakiś dziki zwierzak zamieszkujący Natrolis. Zdecydowanie najtrudniejszą sytuację, jeśli chodzi o pozyskiwanie energii, mają Dreilowie. Nie dość, że muszą kogoś zgładzić, by zamienił się w kokon, to jeszcze kokon taki trzeba potem zebrać z pola walki i dostarczyć do bazy, co oczywiście nie zawsze jest łatwe. Rasy są jednak dobrze zrównoważone, bowiem ludzie, którym - jak już wiecie - zdobywanie energii przychodzi łatwo, mają też na nią największe zapotrzebowanie. Dreilowie zaś wykorzystują ją zdecydowanie w najmniejszym stopniu.


Baza Dreilów to obrazek jak z sennego koszmaru insektofoba.

Takie zróżnicowanie popytu na surowce naturalne na Natrolis w ciekawy sposób wpływa na strategie stosowane w grze. Priorytety ras są różne - na przykład ludzie nie mają żadnego interesu w walce o zasoby drewna, o czym należy cały czas pamiętać, chociażby po to, by nie trwonić jednostek w bojach, które i tak nie przyniosą nam większych korzyści. Bardzo interesujące jest także wykorzystywanie różnic w pozyskiwaniu energii przez poszczególne rasy - łatwo można np. doprowadzić Dreilów do energetycznego kryzysu, kiedy będziesz unikał z nimi kontaktu, wtedy bowiem po prostu nie będzie trupów, nie będzie kokonów, nie będzie mocy.

Dark Planet to - zgodnie z moimi oczekiwaniami i obawami - powtórka z rozrywki powielająca to, co w innych grach typu RTS było najlepsze. Tyle tylko, że w przypadku tej gry nie chodzi o nowatorstwo rozwiązań, co poziom ich wykonania. A ten jest doskonały!

Dodatkowym skarbem planety jest dzika fauna, czyli kilka rodzajów bestii zamieszkujących ten ląd. Dokładniej są to dzikie soriny, czyli zwierzęta wywodzące się z tej samej linii co występująca w grze jaszczuropodobna rasa. Te zwierzaki walczą ze sobą, czasem atakują oddziały którejś z głównych nacji, są też źródłem energii dla Sorinów i Dreilów.

Ekwipunek kolonizatora

Umiejętnie bazując na cechach charakterystycznych każdej z ras, twórcy gry zróżnicowali także budynki oraz sprzęt dostępny w grze. Różnego rodzaju konstrukcji - czy to bazujących na metalu i krzemie, czy opartych na drewnie i kamieniu, czy organicznych - jest w Dark Planet naprawdę sporo, nie będzie zatem kłopotu z wypracowaniem unikalnej strategii rozwoju. Również pomysłów na prowadzenie walki może być mnóstwo, bowiem rodzajów jednostek jest nawet więcej niż budynków. Programistom z Edgies udało się uniknąć typowej pułapki, w jaką wpadają twórcy RTS-ów, a więc tworzenia niemal identycznych jednostek, które w zależności od rasy różnią się jedynie wyglądem, animacją i nazwą. Walka kolonizatorami to przeżycie zupełnie inne niż walka Dreilami czy Sorinami. Ludzkimi atutami są głównie masa i liczebność, Dreilowie to mistrzowie zasadzek i pułapek, a Sorinowie wywodzą siłę od kilku jednostek magicznych, otoczonych silną eskortą.

Wymienianie wszystkich jednostek i budynków występujących w grze nie ma oczywiście sensu, można co najwyżej wspomnieć o kilku ciekawszych. Oryginalnym pomysłem są na pewno dreilowe robale, które w zależności od tego, jak zostały wytrenowane, mogą na przykład służyć jako bardzo groźna, bardzo śmiertelna, przez co bardzo skuteczna mina. Inną ciekawą - choć może nieco mniej oryginalną - jednostką są magowie Sorinów. Ci potrafią rzucać potężne i zabójcze czary, pochłaniające jednak bardzo dużo energii (tyle mniej więcej, ile potrzeba na wybudowanie konstrukcji niższego poziomu). W żadnej wcześniejszej grze nie spotkałem się także z jednostkami dokładnie takimi jak obecne w arsenale ludzkich kolonizatorów sondy. Te małe próbniki umieścić można w dowolnych miejscach mapy, co pozwala na śledzenie ruchów przeciwnika i wcześniejsze przygotowanie się na jego ewentualny atak. Problem w tym, że mają one bardzo słaby pancerz i zaatakowane eksplodują właściwie już po pierwszej wymianie ognia.

Podczas rozgrywania każdej z trzech kampanii zadziwiły mnie niezmiennie proporcje w wykorzystaniu surowców naturalnych i energii przy produkcji jednostek oraz konstrukcji. Nawet najprostsze podstawowe jednostki - najsłabiej opancerzona i wyposażona piechota, robotnicy - wymagają nakładu sił i środków niewiele niższych niż w przypadku budowy konstrukcji. Jak sądzę, jest to świadome posunięcie ze strony programistów, którzy w ten właśnie sposób starali się ograniczyć liczbę produkowanych jednostek, a co za tym idzie - typowy dla RTS-ów syndrom walczących bez żadnej strategii wielkich oddziałów.

Czas skolonizować kolejną planetę...


Menu u dołu ekranu na początku przeraża, ale szybko okazuje się bardzo intuicyjne i funkcjonalne.

tywności i efektowności, klimatyczny główny temat muzyczny - to wszystko pozwala wsiąknąć w atmosferę Natrolis. Trójwymiarowy engine gry umożliwia bardzo duże zbliżenia, przy których widać dużą ilość szczegółów modeli jednostek czy budynków. Możliwość obrócenia pola akcji o dowolny kąt daje niemałe pojęcie o trudzie, jaki w grę włożyli graficy i - a może raczej przede wszystkim - animatorzy. Tak ładne RTS-y zdarzają się bardzo rzadko, jedyne przykłady, jakie przychodzą mi do głowy pod tym względem, to niekwestionowana czołówka gatunku, czyli Warcraft III i Battle Realms. Dark Planet w niczym im nie ustępuje, a pod pewnymi względami (choćby to nieszczęsne obracanie pola gry o dowolny kąt czy wpływ, jaki na wygląd i ukształtowanie terenu mają prowadzone walki) nawet je przewyższa. Realizmu Natrolis dodają także efekty, takie jak wiatr targający drzewami, padający deszcz czy zmienny, dzienno-nocny cykl. Udźwiękowienie gry stoi na bardzo wysokim poziomie. Ogólnie Dark Planet to gra pod względem technicznym i wizualno-dźwiękowym plasująca się bardzo wysoko w gatunku.

Ocenę - wystaw!

Jak zaznaczyłem na wstępie, moje początkowe nastawienie do Dark Planet dalekie było od entuzjazmu. Zamierzałem tę grę zjechać, a nawet jeśli nie, to potraktować chłodno. Tymczasem mimo mojej niechęci do kolejnego, przynajmniej na pierwszy rzut oka niczym niewyróżniającego się RTS-a, Dark Planet szybko wciągnęło mnie w bitwę toczoną o Natrolis. Nie będę pisał, że gra jest olśniewająca, że oryginalna i wyjątkowa. To rzeczywiście kolejny RTS, tyle że wykonany z rzadko spotykaną jakością i ostatecznym szlifem. A przecież nawet to nie wszystkim się udaje.


Budowle Sorinów są tak misterne i bogato zdobione, że aż szkoda je niszczyć.


Szkielety zatopione w skale wyraźnie wskazują, że przed wiekami Natrolis była planetą przodków Sorinów.


Osady Sorinów (bez żadnych zmian) mogłyby z powodzeniem znaleźć się i w Warcraf III.


Drellowie to skrzyżowanie pszczół z karaluchami. Paskudztwo!

Do ataku!!!

Przyznać trzeba, że zabieg ten się udał, niestety ekipa z Edgies zbyt mało uwagi poświęciła - ważnej przecież w takiej sytuacji - taktyce rozgrywanych bitew. Oczywiście standardowe rozwiązania znane z innych gier gatunku są tu zachowane - a więc istnieje możliwość łączenia jednostek w grupy i definiowania dla nich formacji. Ale już na przykład automatyczne ustawienie oddziałów o dalekim zasięgu rażenia na tyłach formacji jest niemożliwe - i trzeba tę czynność wykonać samodzielnie. W związku z tym przygotowanie, a tym bardziej realizowanie bardziej złożonych planów ataku czy obrony jest utrudnione, co skłania do forsowania skomplikowanych strategii typu "Huzia na Józia!", "Z rana na Jana!" czy "Hurra na gbura!". Dobrze, że przynajmniej jednostki są naprawdę zróżnicowane i to dzięki nim możemy kształtować taktykę walki, rozstawiając w odpowiednich miejscach konkretne oddziały i wypuszczając je do ataku w różnych momentach walki. Nie da się jednak ukryć, że ten fragment gry można było zrealizować nieco lepiej, o ile bowiem pod wieloma innym względami Dark Planet realizuje rozwiązania znane z innych RTS-ów w sposób perfekcyjny, tak sama taktyka walki, jej złożoność i mnogość dostępnych opcji jedynie zadowalają.

W tył... zwrot!

Estetyka wykonania Dark Planet urzeka już od menu startowego. Wysoka rozdzielczość, połączenie efek-



7

INFO

Producent: Edgies ■ **Dystrybutor:** Ubi Soft ■ **Internet:** http://darkplanet.ubi.com/ ■ **Wymagania:** PIII 450 MHz, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** tak, 16 MB

■ doskonała oprawa graficzna ■ bezbłędna realizacja standardowych rozwiązań gatunku ■ trzy naprawdę zróżnicowane rasy ■ ogólna estetyka, jakość i poziom wykonania

■ brak naprawdę oryginalnych pomysłów ■ niedostateczne rozbudowanie taktyki prowadzenia walk ■ kontrowersyjny dobór surowców ■ proporcje wykorzystania surowców przy budowie budynków i jednostek

Czas skolonizować kolejną planetę...

gem

Wyścigi królowej sportów motorowych - Formula One - są niestety z roku na rok coraz bardziej nudne. Coraz wyraźniej widoczne jest, że mistrzostwa wygrywają konstruktorzy, a umiejętności kierowców, przy przewadze technologicznej bolidu rywala, nie zdają się praktycznie na nic... Barichello startujący na Silverstone z ostatniego, a kończący na drugim czy ogromna przewaga teamu Ferrari nad drugim Williamsem tylko potwierdzają to twierdzenie. Nic też więc dziwnego, że F1 traci widzów i wypada z kolejnych programów telewizyjnych...

W Formula One jednak naprawdę może być ciekawie. Zwłaszcza, gdy to właśnie my znajdziemy się w samym centrum zdarzeń, w poddawanym nawet pięciokrotnym przeciążeniom kokpicie bolidu. To ostatnie wprawdzie nadal pozostawać będzie domeną wyobraźni - cała reszta jednak, łącznie z (niemal) wyrazem przerażenia na twarzy blokowanego nieprzepisowo kierowcy odtwarzana jest coraz bardziej wiarygodnie.


GP4: Model bolidu niezły, ale chyba mógłby być lepszy...

GATUNEK: SYMULATOR

W ostatnim miesiącu zaś pojawiły się dwie licencjonowane przez FIA gry tego typu: F1 2002 i Grand Prix 4. Prostą konsekwencją tego faktu była decyzja, by sprawdzić ich możliwości w bezpośredniej konfrontacji, na jednym torze (czyt. w jednej recenzji) - to bowiem powinno być ciekawsze niż osobne omówienie każdej z nich z pracowitym wymyślaniem mniej lub bardziej abstrakcyjnych porównań. Dzięki temu można nie tylko w prosty sposób stwierdzić, która z nich jest naprawdę warta swej ceny, ale i uczestniczyć w imprezeie pewnie ciekawszej niż ludzie na Magny-Cours obserwujący koleje nudne zwycięstwo Shumiego. Nawet pomimo tego, że dzięki niemu zapewni sobie już po 11 wyścigach (strzelam w ciemno, gdyż wciąż czekam na GP Francji) trzeci z rzędu tytuł Mistrza Świata!

Simergy i EA Sports



Pierwszy na tor wystawiony został bolid EA Sports, model F1 2002, kolejny, czwarty już w serii, której początków nie wypada nawet wspominać w towarzystwie, lecz której ostatnia odsłona świadczyła, że team odpowiedzialny za nią bardzo szybko



F1 2002: Hockenheim w ujęciu EA.

F1 2002 vs. GP4

się uczy. Warto dodać, że F1 2002 premierę miało w niespełna 10 miesięcy po poprzednim, a więc w tempie sugerującym, że jej twórcom udało się wprowadzić zaledwie poprawki i zakres zmian jest niewielki. Twierdzenie to jest błędne o tyle, że choć faktycznie nie ma w nowej F1 zmian rewolucyjnych, to całość daje zupełnie nowe i co ważniejsze - wreszcie właściwe wrażenie jazdy!

Bolid F1 2002 jednak, nawet pomimo tego, że pojawił się wcześniej, na naszej prostej startowej ustawił się na drugiej pozycji - pole position bowiem zarezerwowane było na "klejnot koronny" symulatorów wyścigów Formula One - czwartą część Grand Prix! Lepszą pozycję startową GP4 zawdzięczała nie tylko tradycji, lecz przede wszystkim osobistemu poręczeniu szefu sztabu inżynierów twórców GP4 - Simergy - Geoffa Crammonda!

Mistrzostwa demokratyczne

Pierwszy kontakt z obydwoma tytułami zachodzi w menu. Wspomnienia poprzedniczek: proste, oparte na ikonach menu F1 2001 i przeładowane grafiką i (od zawsze) niezbyt intuicyjne Grand Prix 3 nie pozostawiały miejsca na złudzenia, który z nich okaże się bliższy ideałowi. Tymczasem, ku mojemu niebotycznemu zdumieniu, menu w GP4 pod względem funkcjonalności okazało się znacznie lepsze - stonowane tła, proste kolumny funkcji i "zawsze najwyżej dwa kliki od toru" sprawiają niezwykle dobre wrażenie. Menu w F1 2002 jest odrobinę mniej funkcjonalne, ale ze względu na to, że stanowi logiczne rozwinięcie rozwiązania typowe-

Bolidy a la 2001 i 2002

Sezony: 2001, odwzorowany w Grand Prix 4 i 2002, wprowadziły kilka poważnych zmian do grafik imprez Formula One. Jedną z najpoważniejszych było zniknięcie, po kilku latach bezowocnych prób nawiązania walki z najpoważniejszymi, teamu Prost. Na jego miejsce wskoczyła natychmiast Toyota, jednak jak dotychczas nie udało się jej kierowcom zdobyć żadnego punktu w klasyfikacji.
Pełne listy bolidów z sezonów 2001 i 2002 obejmują więc:

Grand Prix 4	F1 2002
Scuderia Ferrari Marlboro	Scuderia Ferrari Marlboro
West McLaren Mercedes	West McLaren Mercedes
BMW Williams F1 Team	BMW Williams F1 Team
Mild Seven Bennetton Renault Sport	Mild Seven Renault F1 Team
Lucky Strike BAR Honda	Lucky Strike BAR Honda
Benson & Hedges Jordan Honda	DHL Jordan Honda
Orange Arrows Asiatech	Orange Arrows
Sauber Petronas	Sauber Petronas
Jaguar Racing	Jaguar Racing
European Minardi F1	KL Minardi Asiatech
Prost Acer	Panasonic Toyota Racing


F1 2002; Bliżej niesprecyzowany odcinek jakiegoś nieokreślonego toru.



F1 2002; Świat z wiernie odtworzonego kokpitu Ferrari wydaje się piękniejszy...


GP4; Prawie jak w TV...



Kod flagowy

Nie, nie chodzi tu o "Wichrowe wzgórza" w wersji na flagi sygnałowe (© Monty Python), lecz być może przydatne tym paru osobom, które zamierzają na nieco dłużej związać z którymś z omówionych tu tytułów, wyjaśnienie znaczenia kolorów flag, którymi od czasu do czasu straszą tzw. sędziowie flagowi.

I tak flaga:

czerwona - rozwieszana na długości całego toru wskazuje, że wyścig został przerwany ze względu na bezpieczeństwo uczestników i widzów;
niebieska - wskazuje kierowcy, że będzie dublowany i powinien ustąpić miejsca wyprzedzającemu pod groźbą nałożenia na wyprzedzanego kary czasowej;
żółta - ostrzega i zabrania wyprzedzania; wywieszenie jednej flagi nakazuje zwolnić, wywieszenie dwóch - zwolnić i przygotować się do zatrzymania;
zielona - anuluje nakaz zwolnienia i zakaz wyprzedzania;
w pionowe pasy żółte i czerwone - ostrzega zawodników przed poślizgiem (zwykle z powodu oleju na torze);
czarna z pomarańczowym kołem - wywieszana wraz z numerem samochodu informuje, że zawodnik ten musi zjechać do boksów z powodu awarii mechanicznej bolidu;
podzielona w czarny i biały trójkąt - wraz z numerem samochodu jest ostrzeżeniem dla zawodnika za niesportowe zachowanie;
czarna - nakazuje zawodnikowi nksów; zwykle oznacza wykluczenie zawodnika z wyścigu;
w szachownicę czarnobiałą - oznacza zakończenie wyścigu.

go dla serii, gdzie za poszczególne funkcje odpowiedzialne są rozmieszczone w dolnym narożniku ekranu ikony, nie jest to czynnik dla całości dyskwalifikujący. Ponadto nie sposób zaprzeczyć, że jest znacznie bogatsze i jakby ciekawsze.

Wybory, jakich dokonamy w menu, warunkują wszystkie późniejsze dokonania. Pomijając ustalenia dotyczące oprawy audio i wideo oraz ew. kalibracji kontrolerów (F1 2002, jako pierwsza gra serii, oferuje możliwość włączenia sprzężenia zwrotnego - force feedback), w każdej z gier możliwe jest ustalenie właściwego naszym umiejętnościom poziomu trudności. Prócz preprogramowanego ogólnego poziomu, podzielonego w stopnie od początkującego po arcymistrza, możliwe jest wprowadzenie ułatwień w prowadzeniu i wygrywaniu - od linii optymalnego toru jazdy i sugestii biegu, po mechanizmy antypoślizgowe czy zautomatyzowane hamowanie i skręcanie. Dzięki temu obie gry stają się prawdziwymi wylęgarniami mistrzów świata, gdy gracze, którzy nigdy wcześniej nie grali w nic prócz The Sims, wygrywają ze wszystkimi ułatwieniami 'on'. Z drugiej strony ludzie, którzy komputer mają tylko po to, by mieć do czego przyłączyć kierownicę MOMO Logitecha, będą mogli sięgnąć po laury, startując na poziomie trudności porównywalnym z Grand Prix Legends!

Trudne wybory

Po określeniu warunków przychodzi czas na zadeklarowanie się, w jakiej fazie wyścigowego życia zamierzamy uczestniczyć. Dostępnych jest kilka opcji: od luźnego treningu na każdym z torów poprzez rozpoczęcie mistrzostw po multiplayer, który na skutek ograniczeń licencyjnych ze strony FIA, w GP4 ograniczony jest do 4 osób - w F1 2002 również przy wykorzystaniu serwisu GameSpy.com. Każda ze stajni jednak przygotowała swoją własną unikalną propozycję - w Grand Prix 4 są to tzw. "quick laps", czyli pojedyncze okrążenia na torze. Opcja ta, która pojawiła się po raz pierwszy w 2000 Season, nie wydaje się jednak mieć szczególnego znaczenia dla graczy. Zupełnie inaczej jest z "exclusive" F1 2002 - szkołą jazdy, gdzie w prosty sposób początkujący nauczą się najwłaściwszego stylu jazdy. Uczy ona wyścigowego fachu, "malując" pas na torze w kolorowe odcinki przyspieszania i hamowania i dodatkowo sygnalizując migającymi lampkami po obu stronach toru moment, w którym powinno się rozpocząć ów proces. Dodatkowo po pokonaniu dwuosobowym (!) bolidem okrążenia uzyskujemy ogólną ocenę w postaci brązowych, srebrnych i złotych gwiazdek. Mając tę ostatnią, możesz być pewien, że znasz już tor i jesteś w miarę dobrze przygotowany do prawdziwego wyścigu na nim.

Ruchome reklamy

Pierwszoplanowymi bohaterami każdej z gier starających się o możliwie wierne odwzorowanie warunków panujących na dowolnym Grand Prix są bolidy. Te, warte częstokroć dziesiątki milionów dolarów i oklejone reklamami największych marek świata (w grach, naturalnie, brakuje reklam papierosów i alkoholu), zwłaszcza w ostatnim okresie, znaczą więcej niż umiejętności kierowców posadzonych za ich kierownicami.



GP4: Zwróćcie uwagę na krople deszczu na folii kamery.


F1 2002: Wygląda na to, że utrzymamy się w torze...

W tej konfrontacji Grand Prix 4 wypada słabiej niż jego konkurent ze stajni EA. Nie tylko jak zwykle opóźniony (tym razem jednak tylko rok - grę oparto na danych z roku 2001), ale i - ponownie nic nowego - uzbrojony w jeden uniwersalny kokpit dla wszytkich bolidów. F1 2002 z kolei to jedyny jak dotąd symulator wyścigów Formuła One, w którym gracze mogą sprawdzić, jak się patrzy oczami Marka Webbera, Takumy Sato czy Alana McNisha, jak się jeździ Toyotą i nowym żółto-niebieskim Renault. A wreszcie - jak bardzo pozmieniany został jeden z ulubionych torów wirtualnych kierowców - bardzo szybki niemiecki Hockenheim. Testy te są tym przyjemniejsze, że w F1 2002 każdy z bolidów dysponuje swoim własnym kokpitem, a nawet właściwym wielofunkcyjnym wyświetlaczem na kierownicy! Mówiąc o tym, nie sposób nie wspomnieć, że w GP4 z kolei pojawiły się nowe ujęcia kamer - m.in. stanowiące rozszerzone view zza kierownicy - ze środka kasku, gdzie wyraźnie widoczne są odwrócone reklamy sponsorów kierowcy (uniknięto przy tym błędu popełnionego przez Eidos w jego F1, gdzie zbyt ciemny filtr i chyba aż nazbyt wiarygodne "pochylanie głowy" przy skrętach w praktyce utrudniały grę) oraz T-Cam, czyli niewielkiej kamery w kształcie litery "T" zamontowanej na szczycie bolidu.

Prawdziwa, choć sztuczna

Jeśli więc o aktualność danych chodzi - bolid z logo EA Sports jest bezkonkurencyjny jednak, gdy głównym kryterium staje się, kto czy raczej co w nich siedzi - Grand Prix 4 ukazuje w

pełni swą moc! Kierująca bolidami AI w obu przypadkach wprawdzie stanowi powód do dumy jej twórców: w obydwu przypadkach przeciwnicy widzą gracza i czyhając na najmniejszy jego błąd, sami potrafią popełniać błędy. Nieznaczną przewagę ma tu jednak Grand Prix 4, gdzie wrażenie uczestnictwa w grze pomiędzy żywymi jest pełniejsze - nie próbują np. atakować za wszelką cenę, jak to się czasem zdarza w F1 2002. A jako że spóźnienie GP4 nadrobili już fani, tworząc i udostępniając nowe tekstury samochodów, kokpitów, kasków - to okrążenie w lepszym czasie robi dzieło Simergy.

Pole bitwy

Tory w obydwu przypadkach określane są przez ich twórców jako najwierniejsze odwzorowanie istniejącego rzeczywiście obiektu, jakie miało miejsce w całej historii gier komputerowych. I choć, naturalnie, wciąż nie stanowią one wiernego odbicia tych realnych i choć widoczne są miejsca, w których twórcy musieli poświęcić część graficznego splendoru na ołtarzu szybkości działania gry, wrażenie, jakie sprawiają, jest bardzo pozytywne, a wrażenie bycia tam - miejscami łudzące. Szczególnie dobre są te z GP4, tworzone według systemu Global Positioning System, filmy i setki cyfrowych fotografii. Wynik wart jest jednak poniesionych nakładów - materiał porównawczy przygotowanego przez jednego z fanów, ukazującego jedno okrążenie Schumachera w Monaco w rzeczywistości i "Schumachera" w grze był niemal identyczny, do tego stopnia, że nieuprzedzony widz oglądający film z kilku kroków mógłby mieć problemy ze stwierdzeniem, który jest rzeczywisty, a który stworzony w grze!

Wrażenie bycia tam...

Efekt ten nie byłby możliwy do uzyskania, gdyby nie znakomita grafika w obu tytułach. Stworzone w oparciu o całkowicie nowy engine graficzny Grand Prix 4 zdolne jest np. do wyświetlania szczegółowych modeli bolidów i wiarygodnego świata wokół nich; w tym zaś zastąpienia bitmapy publiczności na trybunach czymś, co


GP4: Jazda w deszczu to udręka...

przynajmniej przypomina ludzi, obsługi technicznej toru zaś (nie tylko pit-stopów, lecz np. flagowych) pełnowymiarowymi obiektami! W przypadku tych ostatnich wprawdzie twarze zostały wyraźnie naklejone na złożony z niewielkiej liczby wieloką-


F1 2002: Jeżdżenie poślizgami sprawdza się średnio.

tów model, nie można jednak nie zauważyć, że zanimowano ich na podstawie materiału motion-capture. Dobre wrażenie jest jednak przyćmione nieco bardzo wysokimi wymaganiami sprzętowymi - tym bardziej jest to dotkliwe, że sztywna najmniejsza liczba wyświetlanych klatek daje wrażenie, że prędkość bolidu spadła do przepisowej. Cierpi na tym bardzo jedna z najważniejszych cech symulatorów Formuła 1 - wrażenie prędkości. Dość też będzie powiedzieć, że haczenie w deszczu na starcie Monaco było normą nawet na moim A1600, 256 MB DDRAM i GeForce 2 64 DDRAM (1024x768x32), a ta konfiguracja jest przecież ok. 2 razy mocniejsza niż pudełkowe "recommended"!

Pod tym względem F1 2002 jest lepsze. Wprawdzie również wymaga mocnego (choć nie tak jak GP4) sprzętu, jednak oferuje w zamian sporo więcej. Interesujący jest zwłaszcza efekt rozmycia ekranu przy dużych prędkościach, stałego falowania rozgrzanego powietrza w lusterkach i lepszy, bardziej wiarygodny (i widowiskowy!) model uszkodzeń bolidów. Naturalnie, nie jest też idealnie - przeciętnie prezentują się np. cząsteczki po zjechaniu w piach bądź trawę, jednak w przeciwieństwie do produktu konkurencyjnego znakomite jest wrażenie prędkości samochodu, gdy tory dosłownie "zawężają się", ultragładki zdawałoby się asfalt okazuje się świeżo zaoranym polem, a każde drgnięcie rąk na kierownicy oznacza kolejny błysk nadziei w oczach śmierci - wszystko to sprawia, że rzeczywiście zaczynasz czuć się, jakbyś siedział kilka centymetrów od powierzchni nienaturalnie szybko przesuwającej się drogi!

Czteropunktowa z problemami

Fizyka w obydwu rozpatrywanych przypadkach jest najprościej mówiąc znakomita, ale... istnieje chyba jeszcze miejsce na usprawnienia. I nie chodzi tu o zachowanie samochodów, gdyż to najogólniej jest właściwe w obydwu przypadkach (także, co nieco zaskakujące jak na wyrosłą z serii arcade F1 2002), ale o liczbę czynników wpływających na jakość jazdy. Brakuje np. w GP4 wpływu temperatury toru na zużycie opon. Na szczęście w każdej z gier uwzględniono dynamiczne zmiany warunków pogodowych i - co więcej - poprawiono je w stosunku do tych zapamiętanych z poprzednich części. Ci z was więc, którzy przyzwyczaili się już do precyzyjnego mieszczenia się w suchych pasach na torze - będą mieć powody do zadowolenia. Nie można jednak zapomnieć, że pojawiają się także rozwiązania, które zdziwią miłośników



Geoff Crammond's Grand Prix 4

8+

Producent: Infogrames ■ **Dystrybutor:** CD Projekt ■ **Internet:** www.grandprixgames.com/gp4/ ■ **Wymagania:** Windows 98/ME/XP, PII 400, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** min. 16 MB

Plusy: ■ elastyczność poziomu realizmu ■ znakomita AI ■ fotorealistyczna grafika torów ■ nowy, lepszy engine graficzny ■ widok z wnętrza kasku

Minusy: ■ wysokie realne wymagania sprzętowe ■ ograniczenie liczby klatek ■ słabsze wrażenie prędkości niż w F1 2002 ■ uniwersalny kokpit ■ sezon 2001

INFO



wiernego odwzorowania rzeczywistości. Uproszczenia, których mogłoby nie być - m.in. kara stop-go, wymagająca w rzeczywistości zjazdu do boksów, przejechania całej ich długości z prędkością nie większą niż 80 kph i dodatkowo odstania 10 sekund przy wyjeździe, w GP4 zastąpiona została ok. 10-sekundowym spowolnieniem bolidu do ok. 50 kph. Dziwne są także problemy, jakie napotykają gracze z poprawnym skonfigurowaniem kierownic - zwłaszcza osobnych osi gazu i hamulca.

F1 2002

8+

Producent: EA Sports ■ **Dystrybutor:** Cenega ■ **Internet:** www.ea.com/easports/platforms/games/f12002/ ■ **Wymagania:** Windows 98/2000/ME/XP, PII 500, 128 MB RAM ■ **Akcelerator:** min. 16 MB

Plusy: ■ elastyczność poziomu realizmu ■ szkoła jazdy ■ znakomite wrażenie prędkości ■ bardzo wydajny engine graficzny ■ wirtualne kokpity ■ aktualność

Minusy: ■ słabe efekty cząsteczkowe ■ słabsza AI niż w GP4

INFO

Miłe dodatki

Najpewniejszym wyznacznikiem jakości odwzrorowania symulacji jest chyba liczba graczy, którzy samodzielnie ustawiają samochody pod tor, i panujące na nim warunki. W obydwu omawianych przypadkach taką możliwość otrzymali, jednak stajnia EA pozwoliła swym kierowcom na więcej. Możliwe jest np. posługiwanie się ręcznym sprzęgłem czy samodzielne ustalanie ciśnienia w kołach, których to opcji brakuje w GP4. Dbałość o to, by dostarczyć fanom rozrywki możliwie najbardziej realistycznej, przejawia się także w przypadku F1 2002 dołączeniem do gry programu do telemetrii, który jest zupełnie oddzielną aplikacją! Jego rozbudowanie zaś, włącznie z możliwością sprawdzenia, jak wymiana określonej części wpłynęła na osiągi samochodu, i dzięki temu podkręcania samochodu w F1 - zdradza fakt, że przy jego tworzeniu brali udział inżynierowie i technicy jednej ze stajni F1 - Orange Arrows! Jeśli już jednak o dodatkach mowa - w dziele Simergy zawarto GPaedię - encyklopedię czy raczej kompendium wiedzy o wyścigach Formula One. Sporą zaletą obydwu tytułów jest także możliwość edytowania powtórek i zapisu powstałej w ten sposób wersji telewizyjnej (w GP4 nawet do 90 minut).



GP4: Jak na Monaco - jachtów tu niewiele...



GP4: Prosta startowa Monzy

8,5:8,5

Wyścig bolidów Simergy i EA Sports obfitował w zaskakujące zwroty akcji, jazdę koło w koło i na lusterka, wreszcie nieoczekiwane spowolnienia w miejscach, gdzie powinno pędzić na szóstym biegu. Okazało się bowiem, że metoda małych kroków stajni EA, czyli usprawniania każdej kolejnej, wydawanej co kilka miesięcy gry, i brak świadomości działania potężnej przecież konkurencji ze strony Simergy, zniwelowała całkowicie dystans istniejący jeszcze przed dwoma laty. A przecież przed rozpoczęciem testów, ważąc w rękach obydwa pudełka, byłem pewien, że GP4 nie tylko zapewni sobie bezpieczne, przynajmniej kilkunastosekundowe prowadzenie nad F1 2002, ale wręcz będzie ją dublować! Nie jest więc wcale wykluczone, że EA dzięki niemal bezbłędnemu modelowi F1 2005 zdoła pokonać w sposób niebudzący najmniejszych wątpliwości Grand Prix 5!

Tymczasem jednak, choć nie ukrywam, że głównie ze względu na przywiązanie do tytułu, palmę pierwszeństwa przyznaję Grand Prix 4. Natrafiłem bowiem niemal dokładnie na to, czego się spodziewałem - czyli trójkę z poprawioną oprawą audiowizualną i bez zbędnych, bo nietypowych dla serii, udziwnień. Nie da się jednak zaprzeczyć, że w F1 2002 grałem z prawdziwą przyjemnością i pod względem poprawności technicznej jest nieco z przodu (zwłaszcza rewelacyjny, bardzo szybki engine graficzny), dzięki czemu rzeczywiście może wydawać się, że minęła linię mety na ułamek sekundy przed bolidem Simergy. Na pytanie więc, która z nich jest lepsza, odpowiem wykrętnie: ta, w kokpicie której poczujecie się lepiej - to przecież jest najważniejsze...

JUŻ NIE MUSISZ SZUKAĆ ...

NOWOŚĆ!



HOMEWORLD

WKRÓTCE!



HALF-LIFE
+ COUNTER STRIKE

... WYSELEKCJONOWALIŚMY NAJLEPSZE

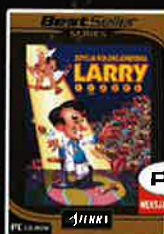
BestSeller SERIES™



Gabriel Knight 3



Kleopatra



Kolekcja Larry



Cezar 3



SWAT 3



Faraon



Tribes 2



AVP

Wszystkie gry już w sprzedaży za jedyne 49 złotych. W każdej znajdziesz coś eXtra.

SIERRA™



GATUNEK: RTS

CULTURES 2
THE GATES OF ASGARD

Tuli a.k.a. Eld

Ledwie kilka tygodni temu zapowiadałem drugą część Cultures, a tymczasem JoWood szybko uporało się z ukończeniem gry i wysłaniem jej do sklepów. I bardzo dobrze, bo choć na chwilę Cultures 2 pozwoliło mi oderwać się od posuchy, jaka nastąpiła po targach E3. Gierki, co by nie mówić, trafiają nam się raczej cienkawe, a tu, tak dobry tytuł.

Pierwsza część Cultures: Discovery Of Vinland - mimo całkiem dobrych recenzji - przeszła do historii bez większego echa. Szkoda, bo gra była wyśmienita, choć znaczna część graczy zarzucała jej, że mieliśmy do czynienia ze zwykłym klonem Settlers. Zgodzę się z tym, ale po części - Cultures nie było zbyt oryginalne, jednak za to wykonanie - pierwsza klasa! Godzinami można było patrzeć, jak mali wikingowie budują osadę i pokonują wszelkie przeciwności losu.

Bjarni i wąż Midgardu

Fabuła Cultures 2 zostaje przekazana w formie efektownego filmiku. Opowieść jest jakby snem czy może raczej wizją, dobrze znaną z pierwszej części, Bjarniego. Ów sympatyczny wiking podczas wspomnianej wizji ujrzał, jak walczy z wężem Midgardu; wspomaga go w tym trzech dziwnie wyglądających wojów. Uzbrojona w łuk piękna dziewoja, olbrzymich rozmiarów rycerz posługujący się długą włócznią, trzecim zaś osobnikiem jest zwinny i szybki Saracen z maczetą. Po przebudzeniu ze snu/wizji Bjarni udaje się do wioski, a następnie odszukuje druida (wiem, to idiotyczne, że rolę skandynawskiego mędrca pełni druid, ale to nie ja wymyśliłem fabułę tej grze) i od niego dowiaduje się o znaczeniu wizji. Jak się okazuje, w tym śnie najważniejsze były widoczne na samym końcu wrota do Valhalli. Te zatrzaskują się z hukiem i by uratować świat, należy je otworzyć za pomocą klucza, którego odnalezienie spoczywa na barkach Bjarniego. A pomoże mu w tym właśnie trzech wojów. Musi ich tylko znaleźć i namówić do wzięcia udziału w przedsięwzięciu...



Trwa zacięta obrona grodu przed napastnikami.





Tych dwóch ... ców grodu ... cie pochłonie... mową, a nie p...

Zagraj w podobne gry

Alien Nations - akcja rozgrywa się na kontynencie zamieszkanym przez trzy rasy: waleczne Amazonki, przebiegłych Sajikków i odważnych Pimmonów; głównymi jej zaletami są grafika 3D, dobrze rozwinięte opcje handlowe, ponad 75 różnych budynków i 70 profesji oraz przyjemny interfejs.

Alien Nations 2 - sequel AN to przede wszystkim rozbudowane elementy oraz dodanie kilku nowych; tym razem cieszyć się możemy z udoskonalonej grafiki, około 120 postaci (profesji), 100 różnych budynków.



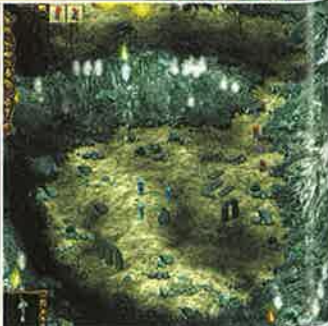
The Settlers - kultowa seria gier strategiczno-budowniczych, która doczekała się już czterech części oraz kilkunastu bez mała mission-packów; ostatnia część pozwala pokierować losami Rzymian, Majów lub wikingów; gra oferuje tyle opcji, że omawianie ich zajęłoby kilkanaście stron; najlepsza z gier culturesowatopodobnych.



Civilization 3 - z dużym trudem, ale chyba jednak można porównać Cywilizację Sida Meiera do Cultures: w trzeciej odsłonie mamy możliwość poprowadzenia do podboju świata jednego z szesnastu narodów, bardzo dużo opcji dyplomatycznych i militarnych, ale mimo wszystko gra niespełniająca oczekiwań.







Wikingu do dzieła!

Wuj Bjarni w podróży

Tak jak już wspomniałem, sceptycy wypominali Cultures, że było kolejnym klonem Settlers. Cóż, biedni programiści musieli zatem coś zrobić, by za drugim podejściem uniknąć takowych porównań? Dlatego poszli tropem nowoczesnych erteesów (vide Age Of Emipres) i stworzyli udaną hybrydę erteesa z erpegiem. W pierwszej kolejności zmieniły się zadania - z erteesowych na bardziej... przygodowe, że użyję takiego sformułowania. Owszem, nadal są zadania typu "wybuduj browar" czy "zbierz tyle a tyle tego surowca". Wszystkie jednak prowadzą do tego, by odnaleźć kolejnych członków drużyny. Co za tym idzie - doświadczenie naszych bohaterów, a także zwykłych "pracowników", którzy wykonują polecenia szefa (znaczy gracza), w trakcie gry rosną. Mimo to założenia gry wiele się nie zmieniły, przynajmniej nie w takim stopniu, jak można się było spodziewać. A może to programiści obiecywali zbyt dużo? To już chyba nieważne, istotne jest, że rozgrywka uległa modyfikacjom raczej kosmetycznym. A te polegają głównie na niewielkim uproszczeniu rozgrywki, dodaniu większej ilości budynków, a co za tym idzie - profesji.



Rybacy dostarczają świeżych ryb.

Na powyższym obrazku widać nawet kury, chodzą w szyku bojowym.

Chwila nieuwagi i możemy się zgubić w lesie.

Make love, not war?

W skrócie przypomnę zatem, na czym polega kierowanie poczynaniami naszych podwładnych. Jak być może pamiętacie, jednym z ciekawszych atrybutów Cultures był podział członków społeczności na kobiety, mężczyzn oraz dzieci. Rozróżnienie to utrzymano, czyli by doczekać się nowych poddanych, należy najpierw skojarzyć dwoje ludzików odmiennej płci, a następnie wyznaczyć, jakiej płci ma być przyszły członek społeczności. Po podjęciu tej decyzji para wybrańców przystępuje do wykonania zadanej czynności - he, he - i po chwili twoja społeczność powiększa się o kolejnego członka. Ten przez jakiś czas dorasta i po osiągnięciu wieku dorosłego wyznaczamy dla niego profesję lub jeśli jest to kobieta - szukamy dla niej partnera (ciekawe, co na to feministki? Toż to jaskrawy przykład dyskryminacji płciowej!).

Szybko zorientujecie się, że lepiej decydować się na męskich przedstawicieli społeczności, a to z racji tego, że - po pierwsze - kobiety nie pracują. Po drugie, może się zdarzyć, że w pewnej chwili nie będziesz miał partnerów dla kobiet, czyli populacji grozi wyginięcie.

Tak duże skupienie uwagi na rozwoju populacji to nie jedyne podobieństwo w grze do rzeczywistości. Nasi podwładni, właściwie przez cały czas, zachowują się w miarę realistycznie. Jeśli ich nie przypilnujesz i nie wyznaczysz profesji, ludziska będą "zbijać bąki", tracąc cenny czas na pogawędki. Podobnie gdy któryś z ludzi za długo poświęca się pracy - po pewnym czasie zaczyna odczuwać znużenie. Wówczas trzeba mu znaleźć inne zajęcie. Ze





W górach nieraz natkniemy się na śnieg.



zmianą profesji i doświadczeniem jest tak jak w części pierwszej. Najpierw przydzielamy młodego wikinga np. do pracy na farmie. Potem, gdy nabędzie odpowiedniego doświadczenia, przemianowujemy na młynarza, kolejnymi etapami edukacji będą piekarnia i browar. Podobnie jest z innymi profesjami, nasi poddani cały czas ewoluują, rozwijają się.

Zaznaczam jednak, że tym razem ten element gry przedstawiono lepiej, jaśniej i prosto - dzięki czemu wzrosła grywalność. Kończąc temat, należy wspomnieć o możliwości "dozbrajania" podwładnych, np. w buty czy broń. Mogą także nosić ekwipunek albo transportować surowce.

Make war, not love!

Wiking pozostanie jednak wikingiem i walka zapisana jest na trwałe w jego genach. O ile w pierwszej części Cultures walkę potraktowano nieco po macoszemu i rozgrywka polegała głównie na budowaniu, wydobywaniu i odkrywaniu - tym razem jest równie ważnym elementem gry jak pozostałe wymienione. Po pierwsze, nasi wojownicy dysponują trzema trybami aktywności: pasywnym, obronnym i atakującym. Dzięki nim reagują odpowiednio w stosunku do zaistniałej sytuacji. Ot, chociażby uciekną, gdy znajdą się w tarapatach z przeważającą liczbą przeciwników.

Odwrotnie ma się sprawa, gdy woje dysponują przewagą liczebną - wówczas samodzielnie atakują. Dodatkowo możemy sami ekwipować żołnierzy. Każdemu można przydzielić broń, zbroję i buty. Jest tego kilka rodzajów (w przypadku broni np. włócznia, miecz i łuk), a do tego wojacy - tak jak i pozostali wikingowie - mogą nosić różne przedmioty, jak chociażby flaszki regenerujące. To duży postęp w stosunku do pierwszej części oraz większości innych erteesów. Można trochę pokombinować z ekwipunkiem podwładnych i tworzyć całkiem ciekawe kombinacje.

Kapka historii

Swego czasu programiści dość szeroko rozpisywali się na temat tła historycznego misji, jakie miały nam towarzyszyć podczas rozgrywki. Cóż, nie da się ukryć, że tak faktycznie jest, choć raczej przedstawiono to w formie minimalistycznej, a informacje zawarte na krążku określiłbym mianem miniencyklopedii. Dobrze jednak, że jest coś takiego.

Bociany, krowy i kurczaki

Pierwsza część Cultures miło pieściła oczy graczy, nie inaczej jest z sequelem. Świat widziany jest niemal identycznie - z izometrycznego ujęcia kamery. Jest tak samo kolorowy, wręcz bajkowy, choć tym razem prerenderowane obiekty 2D graficy wstawili w trójwymiarowe tła. Rozdzielczość od 800 x 600 w 16 bitach do 1280 x 1024 w 32. Z technicznych szczegółów warto jeszcze odnotować ten, że kamera ma trzy tryby zbliżenia i oddalenia. Na największym zbliżeniu, jak łatwo się domyślić, widoczne są piksele, całkiem nawet spore, ale w trybie tym i tak nie da się grać (widać zbyt mały kawałek mapy). W praktyce pozostają zatem dwa kolejne tryby, a te są po prostu bajecznie śliczne. Pełno tu szczegółów, w dodatku większość drobiazgów jest w ciągłym ruchu - jak chociażby poruszające się kwiaty czy trawa.

Imponuje liczba zwierząt, obok dzikich pałętają się domowe - krowy, wielbłądy czy kurczaki, po niebie zaś śmigają bociany, przynoszące nad naszą wioskę niemowlaki. Miły jest widok wikingów, którzy cieszą komiksowym wyglądem, ale też ilością detali. Dość powiedzieć, że gdy się przypatrzymy, widać, jak poruszają się im włosy związane w kitkę, na głowach Arabów zaś turbany. Z kolei mapy rozrosły się w stosunku do części pierwszej i tym razem są od czterech do dwudziestu razy większe. Nasi zwiadowcy mają zatem pełne "buty" roboty i sporo się nachodzą, zanim odkryjemy całą mapę.



Bjarni żwawo pokonuje most dzielący go z sąsiednią wioską.

Ptaków szum, morza śpiew...

No, drodzy czytelnicy, muza w Cultures 2 to naprawdę kawał wyśmienitej roboty. Artyści trafili akurat w nawrót mojej choroby o nazwie "Moonsorrow". Tak, śmiem twierdzić, że muza Cultures 2 chwilami bardzo przypomina twórczość młodych Finów! Oczywiście w grze nie ma przesterowanych gitar czy czarnych skrzeków, ale melodie czasami są bardzo zbliżone. Muzyka The Gates Of Asgard jest epicka, często podniosła i zmienia się w zależności od sytuacji na monitorze. Ścieżce zdecydowanie należy się najwyższa ocena, ale dźwięki są już ciut gorsze. Owszem, ćwierkają ptaszki, nasi podopieczni coś tam mruczą pod nosem, ale na tle soundtracka nie wypada to imponująco.

Kluczyk do Valhalli, proszę

Sequel Cultures to gra dużo ciekawsza od pierwowzoru. Może nie rewolucyjna, ale z pewnością grywalna. Spełnia bowiem wszystkie wymogi dzisiejszych erteesów i po prostu trzyma wysoki poziom. Czego więcej trzeba? Niczego - zatem na zakończenie dodam tylko, że Cultures 2 na polskim rynku ukaże się z podtytułem Wrota Asgardu - w sierpniu.



07/2001

INFO

9

Producent: JoWood ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** http://cultures2.jowood.de ■ **Wymagania:** P 500, 64 MB RAM, WIN 95/98/ME/2000/XP, 4xCD ■ **Akcelerator:** konieczny

+ ■ muzyka ■ grafika ■ ciekawa rozgrywka

− ■ takie tam rozmaite drobiazgi





Garaż jak garaż - gdyby nie flaga, którą właśnie przejął wróg!

MOBILE FORCES

McDrive

GATUNEK: FPP

Choć sam pomysł połączenia strzelanki FPP z samochodami najnowszy może nie jest - Halo dostępne jest na X-Boxa od prawie roku, a Tribes 2 na PC nawet dłużej - premiera tego pierwszego na PC-cie to ciągle przyszłość, a drugi jest w zasadzie 'online only'. Zaś inne gry w podobnych samochodowo-FPP-owych klimatach - jak na przykład polski Chrome - póki co nie wyszły nawet poza stadium bety. Na szczęście nie trzeba kupować od razu konsoli czy wydawać fortuny na rachunki dla Tepsy, by w tych klimatach zasmakować: wystarczy sięgnąć po Mobile Forces.

Real Time Worlds - firma odpowiedzialna za produkcję Mobile Forces - zbyt znana nie jest. W zasadzie jest wręcz nieznana, ale trudno się temu dziwić: to w końcu ich pierwszy tytuł. Nie znaczy to jednak, że ludzie ją tworzący mają jeszcze mleko pod nosem! Co to, to nie - trzon firmy stanowią bowiem weterani pamiętający czasy Lemmingów tudzież GTA, którzy obecnie postanowili popracować na własny rachunek. A że przy okazji ich wydawca zdobył licencję na engine Unreala - tak właśnie przedstawia się w wielkim skrócie historia "wojsk zmechanizowanych".

Fabuła?

Prosta niczym budowa cepa. A właściwie nawet prostsza, bo na dobrą sprawę po prostu jej nie ma! Nie uświadczy się tu nawet żadnego wprowadzenia, a po zainstalowaniu gry i jej uruchomieniu ląduje się (jeśli nie liczyć krótkiej zajawki dystrybutora) w menu głównym. I to bardzo prostym menu głównym. Dostępne są bowiem jedynie cztery pozycje: gra dla pojedynczego gracza, gra w sieci, opcje i wyjście z gry.

Ciężko to jednak uznać za wadę, bo w założeniu jest to przecież tytuł koncentrujący się na walce, której jedynym uzasadnieniem ma być... chęć walki. Tak, tak - nikt się tu nie bawił nawet w takie wynalazki, jak wszechgalaktyczny turniej walk itd. Tu chodzi jedynie o niczym nieograniczoną rozwałkę, a wszelkie do niej dodatki uznano za zwyczajnie zbędne. I całkiem słusznie, bo na dobrą sprawę po co komu w shooterze jakaś wymyślna fabuła? To przecież nie Alien vs Predator ani Jedi Knight - tutaj gracz ma sobie zaprzątać głowę jedynie zaliczeniem jak największej liczby fragów.

Niebiescy kontra czerwoni

Chociaż... w zasadzie można by na upartego przyjąć, że jakaś szczątkowa fabuła jednak jest. W grze mamy bowiem dwa walczące między sobą teamy: niebieskich oraz czerwonych. Tyle tylko, że poza kolorami i modelami niczym się od siebie nie różnią... cóż, jak widać, jedyny wątek fabularny tak na prawdę służy jedynie odróżnianiu od siebie zawodników z przeciwnych drużyn. A i to nie zawsze, wszystko zależy bowiem od aktualnie wybranego trybu gry. Tych zaś mamy do wyboru aż osiem: od standardowego deathmatcha, deathmatcha drużynowego, poprzez zdobywanie flagi, rozpruwanie sejfów ze złotem i wysadzanie bazy, do utrzymywania punktu o wielkim znaczeniu strategicznym, holowania bomby, zabijania dowódców tudzież zdobywania złota z wrogiego sejfu. Jak widać, trochę tego jest, a co bardzo istotne, wszystkie te tryby obecne są na każdej z jedenastu standardowo dostępnych map.

Tylko jedenaście map?

Ano tylko. Fakt, jak się pomnoży jedenaście map przez osiem trybów rozgrywki, to wychodzi imponująca liczba osiemdziesięciu ośmiu różnych moż-

Niezgorsze FPP z pojazdami, na engine'ie Unreala.

Mobile Forces - mimo wprowadzenia pojazdów - zbyt przełomowa nie jest, ale i tak gra się w nią dosyć przyjemnie. Nawet w singla, który dzięki całkiem sensownym botom (w końcu to engine Unreala!) i rozkazom zbytnio od grania w sieci nie odobiega.

Spoko, spoko - oleju nikt nikomu zmieniać tu nie każe

Plansza duża, ładna i w sam raz do polowania na kurczaki ;)

FORCES

liwości starcia się z wrogiem, ale w praktyce, przynajmniej przy graniu solo (bo multi jest niejako z definicji nieco bardziej zróżnicowany), taki team deathmatch od polowania na wrażych dowódców aż tak bardzo się nie różni. Na szczęście na płytce wraz z samą grą dostajemy jeszcze przystosowany do jej potrzeb edytor znany z Unreali, więc teoretycznie nic nie stoi na przeszkodzie, by samemu coś ciekawego do niej wyrzeźbić. A przynajmniej nie powinno, o ile, rzecz jasna, kogoś tego rodzaju twórczość bawi. Podobnie ma się sprawa z dodatkowymi trybami gry: w chwili pisania tego artykułu był już dostępny między innymi mod pozwalający rozkoszować się... wyścigami samochodowymi.

Pozwala to mieć nadzieję, że zainwestowane w tę grę pieniądze zapewnią nam zabawę jeszcze długo po ukończeniu wszystkich standardowych map we wszystkich standardowych trybach rozgrywki. Niestety, tylko nadzieję, a nie pewność... Poza tym jeśli ktoś nie ma dostępu do sieci, będzie tych dodatków pozbawiony. W najgorszym wypadku pozostają internetowe kafejki...

Ponieważ jednak bajery typu edytory tudzież mody są w grach FPP praktycznie standardem, więc zamiast się dalej nad nimi rozwodzić, pozwolę sobie popisać co nieco o dostępnych w grze wozach oraz o tym, co z tej dostępności wynika.

Nogi 2, kółka 4, czy też kół 6?

Jak można poczytać w ramce, w grze dostępne są cztery różne wozy, zazwyczaj tak porozmieszczane na mapach, by każda z drużyn miała po jednym każdego typu w pobliżu swej bazy. Dzięki temu tylko od samych graczy zależy, czym też zechcą się na linię frontu udać - o ile, rzecz jasna, ktoś już im tych wozów nie zabrał. Nie jest to jednak duży problem, bo nawet zniszczone (model uszkodzeń jest tu zresztą całkiem niezły, a choć nie ma wgnieceń na karoserii, koła można bez problemu przestrzelić i co ważniejsze wpływa to na zachowanie się wozów) wracają na swoje miejsce.

Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by w bój wyruszyć na piechotę. Ba, mapy są tak skonstruowane, że prócz szerszych przejazdów dla pojazdów są na nich jeszcze znacznie węższe przejścia dostępne jedynie dla pieszych. Jeśli więc ktoś woli skryte działanie solo ze snajperką od wjazdu na pełnej prędkości przy akompaniamencie serii wystrzałów, nikt go do wsiadania na pakę tudzież za kierownicą nie zmusza.

Zresztą, skoro już przy wozach jesteśmy, wypada napisać parę słów i o ich zachowaniu się. Mimo iż jest to gra akcji, a nie symulator, w Mobile Forces zastosowano całkiem zaawansowaną fizykę jazdy. Wystarczy zresztą popatrzeć na niezależnie pracujące zawieszenie - jest równie dobre, co w takim na przykład Insane (dla niewiedzących: to takie wyścigi terenówek)! Nie znaczy to jednak, że do sprawnego kierowania wymagany jest paruletni staż w Grand Prix, tudzież kierownica z Force Feedbackiem - tutaj realizm bardzo sprawnie połączono bowiem z frajdą z samej jazdy. Nie tylko nie przeszkadza on w zabawie, ale wręcz sam ją jeszcze uprzyjemnia. A do kierowania wykorzystuje się te same klawisze co do biegania.

Bronią (i nie żywią)

Jeśli chodzi o samą walkę i dostępne uzbrojenie, to bardzo bliskim odpowiednikiem jest Counter-Strike. "Narzędzia pracy" wzorowano tu na rzeczywiście istniejącym uzbrojeniu, dzięki czemu zamiast jakichś magicznych rusznic laserowych mamy normalną snajperkę, a zamiast maszynowego granatnika - wyrzutnię rakiet z bodajże dziewięcioma pociskami, którą trzeba po każdym strzale normalnie przeładować. Podstawowym karabinkiem jest skrócona wersja M16, prócz tego mamy zaś jeszcze zwykły pistolet, zwykłą dwururkę, zwykłe laserowe trip-miny, takież granaty, kamizelkę i... strzykawkę z adrenaliną. Jedyne, co choć trochę odbiega od standardu, to

Jadą wozy ko... zielone

W Mobile Forces dostępnych jest czterech przedstawicieli gatunku "wozus bojowus". Pierwszy z nich to lekko zmilitaryzowane ("militaryzacja" ogranicza się bowiem jedynie do koloru lakieru) buggy. Pozbawione całkowicie pancerza, z odkrytym stanowiskiem kierowcy i miejscem dla jednego pasażera, do walki niemal zupełnie się nie nadaje (zwłaszcza ze snajperami). Ale dzięki swej szybkości wspaniale sprawdza się na przykład przy zwiadzie, tudzież desancie powietrznym. W grze jest całkiem sporo przeróżnych ramp, dzięki którym do wielu miejsc można się dostać niezupełnie przez drzwi - a pozostałe wozy są do tego troszeczkę za wolne.

Drugi w kolejności jest Humvee. Całkiem nieźle opancerzony, z miejscem na dwóch pasażerów, a przy tym ciągle jeszcze dysponujący niezłą prędkością maksymalną i zwrotnością. Dzięki możliwości zabrania dwóch pasażerów bardzo dobrze sprawdza się zarówno przy transporcie, jak i w ataku, bo obydwaj mogą w czasie jazdy prowadzić ogień ze swej broni osobistej - niestety od pasa w górę są oni całkowicie odsłonięci.

Trzeci pojazd to już w zasadzie mały czołg. Potężnie opancerzony pozwoli swemu kierowcy wyjść cało z prawie każdej zasadzki. Niestety, dobry pancerz musi swoje ważyć, przez co cudo to jest niesamowicie wprost powolne. Fakt, że na nogach poruszamy się jeszcze wolniej, ale różnica jest minimalna. Wóz ten ma wprawdzie miejsce na jednego pasażera-strzelca, ale że jest ono równie odsłonięte co w dwóch poprzednich pojazdach, strzelec zbyt długo tu niestety nie żyje - bo przy tempie poruszania się wozu stanowi bardzo łatwy cel.

Ostatnim wozem jest ciężarówka. Wielka, powolna, nieopancerzona i bez miejsca dla strzelców, ale za to może się na jej pakę załadować od razu cały team! Sprawdza się więc bardzo dobrze przy przerzutach większych sił na dalsze odległości, ale jeśli napotka na swej drodze wroga z wyrzutnią rakiet... Cóż, jest to oczywiście pewne ryzyko, ale czasami warto je podjąć, tym bardziej że z pojazdów można wyskakiwać także w czasie jazdy.


I był sobie samochodzik :)






Vulcan do blokowania przejścia nadaje się świetnie - chyba że ktoś zajedzie pancerką


Mimo iż nożem można rzucać, na tej mapie na wiele się to nie zda

ciężki karabin maszynowy. Jest to bowiem najprawdziwszy wielolufowy vulcan, którego trzeba najpierw rozstawić na trójnogu (choć przenosi się go na własnych plecach) - w czasie ruchu jesteśmy całkowicie bezbronni!

Sam wybór uzbrojenia, a co za tym idzie i roli, jaką będziemy pełnić, dokonuje się na początku rozgrywki i po każdym respawnie - standardowo można się bowiem respawnować bez czekania na nową rundę, w dodatku dowolną liczbę razy. Zakupy nie są również uwarunkowane zasobami finansowymi (bo ten wątek został w Mobile Forces zupełnie pominięty), a jedynie pojemnością plecaka, przez co do vulcana można zabrać już tylko zajmujący jedno pole pistolet lub kamizelkę, a snajperkę spokojnie uzupełnia się M16.

Suma (strachu)

Jako całość Mobile Forces mimo wszystko przełomowa nie jest, ale z drugiej strony gra się w nią dosyć przyjemnie. Nawet w singla, który dzięki całkiem sensownym botom (w końcu to engine Unreala!) i możliwości wydawania im rozkazów, zbytnio od grania w sieci z przypadkowymi ludźmi nie odbiega. OK, może superinteligentne nie są, ale na dobrą sprawę wystarczy, że słuchają rozkazów obrony jakiegoś miejsca, ataku, tudzież pilnowania naszych pleców. Tym bardziej że w czasie pilnowania wchodzą za nami do wozów, służąc za strzelców.

Jedyne co, może nieco denerwować, to konieczność zdobycia iluś tam punktów (za wygraną rozgrywkę dostaje się jeden punkt), by móc odblokować kolejną mapę. Na początku dostępna jest bowiem tylko pierwsza z jedenastu, a choć przy tym całkiem ciekawa, chciałoby się móc zobaczyć nieco więcej i nawet te trzy wygrane (o które bądź co bądź na normalnym poziomie trudności wcale nie jest trudno) to za wiele.

Ostatecznie więc grę - jeśli ktoś nie może się już pojazdów w FPP-ku doczekać, a Tribes go nie ruszają - kupić można, zwłaszcza gdy jest się fanem strzelanek. Pozycją obowiązkową nie jest, ale że wykonano ją bez zarzutu, nikt zakupu żałować nie powinien.


06/2002

7

INFO

Producent: Real Time Worlds ■ **Dystrybutor:** Rage ■ **Internet:** www.mobile-forces.com ■ **Wymagania:** W98/ME/2000/XP, PIII 450, 128MB RAM, CD-ROM x4, DirectX 8.1 ■ **Akcelerator:** wymagany, minimum 16MB RAM

■ wozy z miejscem dla pasażerów ■ 11 całkiem fajnych plansz ■ 8 trybów rozgrywki ■ sensowne boty ■ dołączony edytor

■ plansze są zbyt symetryczne ■ trzeba je zdobywać ■ a giwery są nieco za słabo zbalansowane

Niezgorsze FPP z pojazdami, na engine'ie Unreala.



JOHN ROMERO'S
大刀
DAIKATANA
ION STORM
CD-ACTION
EIDOS



ION STORM
JOHN ROMERO'S DAIKATANA™
EIDOS
Ion Storm, Daikatana, Hiro Miyamoto, Superfly Johnson oraz Mikiko Ebihara to nazwy i znaki graficzne zarejestrowane przez Ion Storm, L.P. © 1999 Ion Storm, L.P. Eidos Interactive to zarejestrowany znak towarowy przez Eidos Plc. © 1999 Eidos Plc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Pozostałe nazwy i znaki towarowe zastrzeżone.
EIDOS
ION STORM
JOHN ROMERO'S
DAIKATANA
ION STORM
JOHN ROMERO'S DAIKATANA™
EIDOS

Squad Battles: Tour of Duty

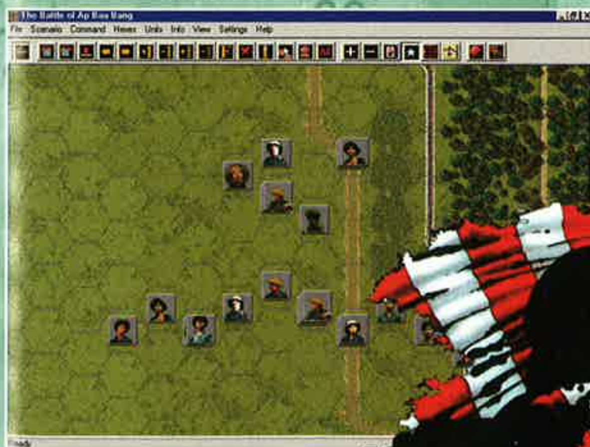
Pepin Krootki

GATUNEK: STRATEGIA TUROWA

Przy ostatniej okazji (War Commander) biadoliłem, że za robienie gier nie biorą się już pasjonaci. No i pokarało mnie - tym razem w moim czytniku wylądowała gra, którą z pewnością wykonali pasjonaci. Problem w tym, że tym panom pasja chyba przesłoniła zasadniczy cel tworzenia gier, a mianowicie dostarczanie przyjemności i rozrywki.

Wcale nie tak dawno temu (bo we wrześniu 2001) i bynajmniej nie za górami i za lasami (bo we Wrocławiu) miałem przyjemność (tu można by polemizować) recenzowania gry Johna Tillera zatytułowanej Squad Battles: Vietnam. Była to strategia z gatunku tych, nad którymi wszelkiej maści znawcy tematu rozwodzą się w zachwytach, pisząc przydługie felietony, podczas gdy sami tłuką najczęściej po nocach w jakieś bardziej "strawne" pozycje (z rodzaju Close Combat czy Steel Panthers). Vietnam, choć miał niezaprzeczalne zalety strategiczne, był tak nieprzyjazny użytkownikowi, jak to tylko można sobie wyobrazić. Szczęśliwie udało mi się szybko o tamtej grze zapomnieć. Pech chciał, że jej twórcy musieli się strasznie nudzić, bo spłodzili kolejne "wiekopomne" dzieło. Na szczęście niewiele (czyt. wcale lub prawie wcale) różni się ono od poprzednika - toteż rozprawimy się z nim krótko.

Wszystkich zainteresowanych głębszym poznaniem Tour of Duty odsyłam do recenzji Vietnam. Szczegółowe opisywanie rozgrywki nie ma sensu - musiałbym się powtarzać. TOD, podobnie jak poprzednik, jest strategią turową traktującą o walkach w Wietnamie, w której dowodzimy na poziomie drużyny i walczymy w gęstwinie - na ryżowiskach i nad brzegami rzek. Znajdziemy tu te same menu i engine graficzny (chociaż nie wiem, czy w ogóle powinniśmy w tym przypadku mówić o jakimś engine'ie. To stanowczo za mocne słowo). Tura trwa pięć minut, a jeden hex odzwierciedla czterdzieści metrów terenu.



Na spragnionych wrażeń graczy czekają pojedyncze scenariusze w liczbie ponad czterdziestu oraz pięć kampanii odtwarzających okres służby jednego z walczących na froncie dowódców (z armii marines, kawalerii powietrznej, oddziałów australijskich). I znowu "kampania" zdaje się określeniem mocno przesadzonym, bo w gruncie rzeczy mamy tu tylko kilka ważniejszych potyczek, których nawet nie musimy rozgrywać w chronologicznej kolejności. Dla wyjątkowo upartych dołączono edytor, który - znów - niczym nie różni się od poprzednika, oraz 25 map opracowanych na podstawie autentycznych odpowiedników z okresu wojny.



Nowości zaczynają się (i kończą zarazem) na dodaniu efektów związanych z dymem, zasłaniającym pole walki, oraz "podziemnej wojny", czyli starć z wykorzystaniem sieci tuneli w pocie czoła kopanych przez oddziały Północy. Zapaleńcy niech spokojnie usiądą z powrotem na krzesłach, albowiem obie te atrakcje spotykamy podczas gry raczej sporadycznie. Wbrew gorącym zapewnieniom autorów, nie zauważyłem, żeby znacząco podniosło to jej grywalność.

Nie zrobiono nic, by uprościć siermiężne sterowanie. Wciąż musimy przesuwać każdy żeton po jednym heksie, dzięki czemu - jeśli chcemy przemieścić jeden tylko helikopter na maksymalną odległość - musimy kliknąć 27 razy! Denerwuje też, że nie sposób odgadnąć, w którą stronę zwrócony jest front oddziału, a to przecież szalenie ważne. Czytając opasłą instrukcję, dowiadujemy się o niepojętych ilościach współczynników wpływających na przebieg rozgrywki i gwarantujących jej realizm. Mam wrażenie, że pan Tiller miast patrzeć z lubością w rzędy cyferek i zastanawiać się, jaki by tu jeszcze dodać przelicznik, powinien poważnie przemyśleć problem nieżyciowego sterowania grą. W przeciwnym razie jego produkt z czasem odstraszy nawet najbardziej ortodoksyjnych miłośników turówek.

Byłbym zapomniał - do gry dołączone są jeszcze tzw. 'extras', a wśród nich kilka króciutkich opowiadań weteranów (wszystkiego sześć stron w Wordzie). 'Extra' otrzymujemy także wierszyk niejakiego majora Davis O'Donnella, napisany pod Dak. To pierwszego stycznia 1970 r. Wybaczcie, bo nie jestem wystarczająco kompetentny w sprawach poezji, lecz to też chyba nie jest powód, by wyciągać od graczy kasę za "nową" grę? Kolejnym 'extra' dodatkiem jest tekst (ze zdjęciem!) na temat kompozytora muzyki i jego inspiracji, który zniesmacza tym bardziej, że muzyki w tej grze jak na lekarstwo. Zdaje się, że autorzy zapełniali wolne miejsce na płycie wszystkim, co mieli pod ręką, a co choć trochę pasowało do tematu.

Ostatnie słowo

Vietnam oceniałem pod wpływem pozytywnego kontrastu z Tobruk'41. Tym razem mogłem być już bardziej obiektywny. Po przeanalizowaniu zmian, jakie zaszły w stosunku do poprzedniej części - ocena mogła być tylko jedna.

INFO

2

Producent: HPS Simulations ■ **Dystrybutor:** HPS Simulations ■ **Internet:** http://www.hpssims.com ■ **Wymagania:** P-233, 32 MB RAM, Windows 9x/Me/XP ■ **Akcelerator:** nie

Plusy:
- długość tury niedopasowana do skali rozgrywki
- upie...liwe sterowanie

Minusy:
- nuda! Nuda! Nuda!
- zakres zmian
- "kampanie"
- przerażająco niska grywalność

Football Mania



Dzięki znajdźkom możemy oddawać atomowe strzały.

Mr. Tuli a.k.a. Eld

WCzego to ludzie nie wymyślą? Jeszcze nie przebrzmiały echa koszmarnie słabego Mundialu, jeszcze nie umilkły pełne goryczy komentarze, a tymczasem producenci gier dalej raczą nas piłkami kopanymi. Nowatorstwo Football Manii polega jednak na tym, że po boisku nie hasa Raul czy Owen, lecz... plastikowe klocki Lego.

Cóż, sezon na piłki nożne w pełni, więc czemu się dziwić, że nawet taka firma jak Lego chce na tym zarobić? Jak się okazuje, nawet klocki mogą kopać łaciatą i powiadam Wam - całkiem nieźle im to wychodzi. Fajna to gierka, jeśli tylko nie wymagamy, by była to jak najdokładniejsza symulacja piłki kopanej.

Rycerze kontra kowboje

Tryby rozgrywki niczym w prawdziwej symulacji piłki, gdyż jest tu szybki start, mecz towarzyski, trening, rozgrywki pucharowe, a także Story będącym czymś w stylu ligi, choć chyba nie do końca. Nasza drużyna po prostu po kolei gra ze wszystkimi innymi. Zwycięstwo to przepustka do kolejnego meczu. Drużyny są złożone z różnego rodzaju zestawów klocków Lego lub też jest możliwość stworzenia mieszanego zespołu. Spośród gotowych teamów mamy np. rycerzy, robotników, pilotów, kowbojów, piratów etc. Ci z czytelników, którzy niedawno wyrośli z wieku, w którym buduje się cudeńka z klocków, na pewno wiedzą lepiej ode mnie jakie zestawy klocków można kupić w sklepach. Tego samego rodzaju plastikowe ludziki biegają po boiskach w Football Manii. Każdy z plastikowych kopaczy ma, co może Was zdziwić, swoje nazwisko, często komiczne jak chociażby Lady Offside Von Trap.

Miecze zostają w szatni

Rzecz oczywista drużyny nie składają się z jedenastu plastikowych graczy, bo wówczas panowałby na boisku lekki chaos. Dlatego po murawie porusza się tylu samo zawodników co w hokeju. Sami rozumiecie - plastikowi kopacze biegają nieco inaczej, inaczej też panują nad piłką, strzelają, podają itd. Nie można wprawdzie rozegrać tak popisowych akcji jak w FIFA, ale w niczym to nie zmienia faktu, że gra sprawia wielką frajdę. Duża pewnie w tym zasługa porozrzucanych po boisku power-upów. Niektóre z nich tradycyjnie pomagają naszym i przeciwnika kopaczom, inne natomiast przeszkadzają. Po stronie pozytywnych znajdziek zapisuję: atomowe strzały, z obroną których mają kłopoty nawet najlepsi bramkarze, osłony, od których odbijają się atakujący obrońcy czy przyspieszenie. Negatywne to np. spowolnienie lub też dezorientacja naszych kopaczy (wówczas klawisze działają odwrotnie niż normalnie). Znajdźką szkodzącą obydwu stronom jest bomba. Kiedy wybucha, zmiata z boiska graczy znajdujących się w pobliżu, przy czym nie jest ważne, w jakich barwach występują.

Ten kto nauczy się wykorzystywać znajdźki i unikać tych, które szkodą, zdobywa przewagę nad przeciwnikiem. Przestraszanych wizją totalnego armageddonu z użyciem setek power-upów pragnę uspokoić, że to mimo wszystko piłka kopana i bramki można zdobywać po jak najbardziej czysto piłkarskich akcjach. Ba, nawet jest możliwość wkręcenia przeciwnika w ziemię efektownym zwodem, o jaki nawet trudno w FIFA. Czasem uda się wypuścić napastnika w uliczkę lub strzelić efektowną bramkę z dystansu. Ciut gorzej jest z odbieraniem piłki, gdyż plastikowe ludziki ciężko "składają" się do wślizgów. Jednak ta ich sztuczność ma swoje zalety, a przede wszystkim czyni Football Manię oryginalnym produktem.

Plastik rządzi

W zasadzie chyba nie powinienem pisać tak oczywistych rzeczy jak to, że wokół boisk widzimy architekturę żywcem przeniesioną z zestawów sławnych klocków. Za plecami walczących piłkarzy mamy zatem plastikowe zamki, saloony, forty etc. Po murawie natomiast



Obrońcy chyba zaspali, więc zaraz oddam celny strzał.

Z piratami walczymy na pokładzie dużej fregaty.

Po zakończeniu meczu czas na świętowanie zwycięstwa.

7

INFO

Producent: Electronic Arts ■ **Dystrybutor:** Cenega ■ **Internet:** http://www.lego.com/software/soccermania ■ **Wymagania:** PII 350, WIN 98/ME/2000/XP, 64MB RAM ■ **Akcelerator:** konieczny

+ coś więcej niż kolejna piłka kopana ■ zabawna ■ klocki Lego w roli głównej

− fajne, ale raczej na krótką metę



biegają idealne kopie plastikowych ludzików. Na piersiach rycerzy mienią się herby, na głowach Indian - pióra. Mało tego, na zbliżeniach czy po zdobyciu bramki widać na ich twarzy uśmiech bądź grymas wściekłości. Sztuką jest także to, jak się poruszają kopacze, bo dokładnie naśladują sławne klocki. Zginają się dokładnie tam gdzie powinni, bramkarze swymi śmiesznymi rączkami próbują często z niepowodzeniem sięgnąć piłki, napastnicy nieudolnie składają się do strzałów. Zabawnie to wygląda, ale tak właśnie sobie chyba każdy wyobraża grę



Facet po prawej nie ma zbyt szczęśliwej miny.

w piłkę ludzikami z klocków Lego. Jeszcze większe wybuchy śmiechu niż sama gra przynoszą animacje, które widzimy przed meczem oraz po strzelonych bramkach. Ciężko nie śmiać się, patrząc jak rozgrzewają się plastikowi piłkarze czy też cieszą się ze zdobytej bramki.

Ciut słabszym punktem gry jest muzyka. W słuchawkach słyszymy dość nudne melodie, choć zmieniające się co spotkanie w zależności od otoczenia. Raz jest to muzyczka pseudo-country, innym razem rytmy "skażone" średniowieczem. Brakuje również komentatora, który dodałby jeszcze więcej humoru grze.

Piłka jest wszędzie

No i proszę, chociaż jestem znudzony ostatnim wysypem piłek kopanych, to jednak okazało się, że taka Football Mania może przywiązać mnie na jakiś czas do kompa. Football Mania to w sumie fajna gierka ze sporą ilością humoru, a małą realizmu. Czasem bardziej zręcznościówka niż piłka, chwilami odwrotnie. Poza tym - kto nie kocha klocków Lego?



Wrzutka na pole karne, ale tu aż się roi od kapeluszy przeciwników.

MEGARACE 3
NANOTECH DISASTER

GATUNEK: ARCADE

McDrive

Oryginalny MegaRace był jedną z pierwszych gier na PC, wydanych na CD-ROM-ie. I po prostu zachwycał! Takiej grafiki (mimo iż na dobrą sprawę był to jedynie odtwarzany z płytki film, na który naniesiono modele samochodów) wcześniej na monitorach domowych komputerów jeszcze nie było! Znaczy - żeby niczego nie ubarwiać - był jeszcze Rebel Assault, ale ten przecież w większości odtwarzał jedynie lokacje znane z kina, więc to już niezupełnie to samo. A potem był podobnie wykonany (choć oczywiście ładniejszy) MegaRace2 i... cisza. Aż do chwili obecnej.

O to bowiem, po prawie siedmiu latach oczekiwania (dwójka miała premierę w 96), pojawiła się trzecia część cyklu. Ostatnio zresztą powroty po latach są w modzie, zatem nikogo nie powinno to dziwić - ot, po prostu jeszcze jeden sequel. W tym jednak przypadku to nie jakiś tam sequel, a sequel MegaRace! Gry, która swego czasu umożliwiła pokazanie, na co stać pecety! Po spadkobiercy takiej tradycji można, i trzeba, oczekiwać czegoś specjalnego! Na przykład by był pierwszą grą, z pomocą której zademonstrowane zostanie, na co stać DVD... No ale oczekiwania oczekiwaniami, a rzeczywistość rzeczywistością. I jaki MotoRace3 jest, każdy widzi.

Pierwsze spotkanie

A przynajmniej może zobaczyć - wystarczy tylko włożyć płytkę CD do napędu. Właśnie, płytę CD... Nie DVD... Tak oto rozwiewa się jedno z marzeń. Ech, dobrze przynajmniej, że z informacji wynika, iż gra wykorzystuje akceleratory 3D i że wygląd tras jest efektem ich pracy, a nie jedynie pokazem pojemności płyty.

Grafiki, która wywołuje wrażenie, nie trzeba nawet daleko szukać, bo i na podwórku konkurencji MR jest co podziwiać. Nawet niemłody już DethKarz (premiera miała miejsce jakieś trzy lata temu) ciągle jeszcze robi bardzo pozytywne wrażenie, że o ostatnio wydanym Ballistics nie wspomnę. Co najmniej zresztą z tego powodu, że do rozwinięcia skrzydeł wymaga najnowszych akceleratorów: choć bez Pixel- i VertexShaderów wygląda nieźle, to z nimi po prostu powala! A jak na tle konkurentów wypada MegaRace 3?

CD-ACTION 02/2002

Starcie z konkurencją

W zasadzie można o nim powiedzieć tylko jedną dobrą rzecz: w porównaniu do Ballistics ma mniejsze wymagania sprzętowe. I to wszystko. Porównanie z DethKarz w ogóle pozbawione jest sensu, bo nawet pod względem wymagań sprzętowych MegaRace 3 byłoby tu bez szans. Cóż, przykro to pisać, ale tak się bardzo nieszczęśliwie składa, że zamiast wielkiego come backu mamy grę, którą z wielkim poprzednikiem łączy w zasadzie jedynie postać Lance Boyle'a.

Na wypadek gdyby ktoś nie wiedział, Lance to cyniczny prezenter w programie MegaRace, od którego gra wzięła nazwę. Program jest całkowicie wirtualny, nie przeszkadza to jednak prowadzącemu w robieniu z siebie... hm... idioty?... dla dobra sprawy. Cóż, nie da się ukryć, że ma on swój styl i że jest niezwykle wyrazisty. I że można go albo uwielbiać, albo nie cierpieć - zaś w tej części jego występy przestały mnie bawić. Podobnie zresztą, jak i sama gra...

MegaRace, czyli...?

W Nanotech Disaster (podtytuł bardzo trafny, bo faktycznie gra to w zasadzie jeden wielki disaster, czyli katastrofa...) można ścigać się na ponad dwudziestu planszach w ośmiu różnych środowiskach. Jak wskazuje podtytuł, tym razem wszystko jest w formacie mini, dzięki czemu możemy ścigać się - na przykład - we wnętrznościach myszy. Albo na jakimś trawniku czy dziwnych maszynowych wnętrznościach. Albo... zresztą nie jest to tak naprawdę istotne. W końcu plansze powinny ładnie wyglądać, a to, gdzie daną trasę ustawiono, może być co najwyżej miłym dodatkiem. A w tym konkretnym przypadku... cóż, najlepiej niestety nie wyglądają (w każdym razie nawet te z trzyletniego DethKarz są lepsze!), więc i mysz, widziana od środka, niewiele tutaj zmienia. Tym bardziej że na dobrą sprawę

INFO

3

Producent: Cryo **Dystrybutor:** IM Group/Cenega Polska **Internet:** www.cenega.pl **Wymagania:** PII 400, 64 MB RAM, CD-ROM x8, W98/2000/Millennium **Akcelerator:** wymagany



- całkiem ciekawe trasy
- Lance Boyle - ale tylko dla koneserów



- słabiutkie uczucie prędkości
- słabiutka płynność
- słaby wygląd
- i wszechogarniająca nuuuuda...





Podtytuł gy to Nanotech Disaster - dobrany bardzo celnie, bo aktycznie gra to w zasadzie jeden wielki disaster, czyli katastrofa...

mogłoby to być cokolwiek innego - w każdym razie do myszy zupełnie to niepodobne.

Nie lepiej jest i z pojazdami. Raz, że zamiast czegoś, co chociaż trochę przypomina pojazdy kołowe, mamy tutaj do czynienia z połączeniem rakiet i poduszkowców (jeśli graliście w Wipeout - chodzi mniej więcej o ten sam typ pojazdów - a sam Wipeout też jest notabene od MR3 lepszy). Samo w sobie nie jest to wprawdzie problemem, ale od takich pojazdów mamy prawo w końcu oczekiwać odpowiedniej szybkości, a tutaj... Można oczywiście zrozumieć, że w trakcie wyścigów (...w myszy!) zbyt wielkich prędkości osiągać się nie powinno, ale... W trakcie wyścigów trzeba walczyć nie tylko z przeciwnikami, ale i z przemożną chęcią zaśnięcia! Nie pomaga nawet fakt, że pojazdy "ewoluują" (termin z polskiego pudełka - w praktyce jest to zwykła zmiana konfiguracji skrzydeł czy też czegoś, co je przypomina), przystosowując się do trybu używania boosterów prędkości, tarcz ochronnych lub uzbrojenia.

Ewolucja?

Bo "ewolucja" pojazdów ewolucją, ale w praktyce (poza nie najgorszym hasłem na pudełko) oznacza jedynie tyle, że zamiast wielu różnych boosterów, tak naprawdę mamy trzy. W zamian możemy ich używać tak długo i tak często, jak długo tylko wystarczy na to energii, nie ma także problemu z dowolnym przełączaniem się między poszczególnymi trybami. Mimo to znacznie przyjemniej mieć możliwość wyboru dodatków z listy dłuższej niż trzy pozycje. Tym bardziej że przy takim rozwiązaniu kwestii 'znajdziek', wystarczy wyrwać do przodu i non stop używać tarcz, by osobnicy jadący za nami nie mieli żadnych szans na odebranie nam zwycięstwa! Bowiem bez energii w dopalaczach nie dogonią nas, a energii - dzięki pochłaniającym ją naszym tarczom - mieć nie będą.

Ciekawsza jest ewolucja planszy - dzięki na przykład nowym korzeniom można czasami bardzo wymiernie skrócić drogę. Ale by nie było za dobrze, smaczki takie niestety nie zdarzają się często.

Co z resztą?

W zasadzie nic ciekawego. Można by się wprawdzie przyczepić jeszcze save'u, który da się wykonać tylko po ukończeniu większego etapu (co w większości przypadków oznacza więcej niż jeden wyścig), ale w końcu nie wypada kopać leżącego. Ta gra i bez tego jest wystarczająco nieciekawa. A jakby ktoś był zainteresowany, jest tu oczywiście tryb multi - pytanie tylko, czy ma to jakiekolwiek znaczenie. Wystarczyło bowiem parę sekund, by nikt w redakcji nie dał się zapędzić do przetestowania tego trybu. I jest to reakcja jak najbardziej normalna!

Gra jest ni mniej, ni więcej tylko wspaniałym przykładem, jak można doprowadzić dobrą markę do całkowitego upadku. Bo mimo iż MegaRace 3 totalną klapą nie jest, właściwie nie ma szans na pokonanie rywali - i to dużo od niego starszych! Trudno ją komukolwiek polecić, a przecież kiedyś MegaRace kojarzył się z jakością, a nie psiakością. Tutaj zaś mamy do czynienia z tytułem, który wrażenie mógłby zrobić co najwyżej przed premierą DethKarz, czyli jakieś cztery lata temu. A tak...

Ech, szkoda, naprawdę szkoda... Kolejna seria idzie na dno, ale tak też się zdarza.

PS Gra dostępna jest w polskiej wersji językowej, ale niczego to nie zmienia. Jak była, tak jest nudna i nadal najlepszym wyjściem jest trzymać się od niej z daleka.





El General Magnifico

GATUNEK: PRZYGODOWA



Gdybym chciał się w tej chwili chełpić uczonością, napisałbym "Hic transit gloria mundi".

(Czyli: "Tak przemija sława świata"). Rozczarowanie, jakiego doznałem, uruchomiwszy grę Simon the Sorcerer 3D, mógłbym tylko porównać z tym z młodości, kiedy córka organisty zaciągnęła mnie do piwnicy, obiecując pokazać diabła, a pokazała coś zupełnie innego.

Pograwszy chwilę - no, to się tylko tak mówi, w rzeczywistości siedziałem przed komputerem (czy to słowo zadowala językowych purystów, których razi skrót "komp"? A "sobota pracująca" czy "miejsce siedzące" was nie gryzą, szlachetni panowie?) ładnych parę godzin - skwitowałem grę nieśmiertelnym słowem Cambronne'a. "Merde!" (po hiszpańsku "la mierda", po angielsku "shit", a Rosjanie mówią w takich chwilach soczyście "gawno!").

Oda do przeszłości

Od razu powiem, że Simona Sorcerera hołubiłem od dawna. Pierwsza gra z tej serii ukazała się jakieś siedem lat temu. Cztery małe dyskietki, a ile dały mi radości! Przygody Simona, zupełnie przeciętnego chłopca, który wbrew swej woli został wciągnięty w wir szalonych przygód (chciał tylko uratować swego psa!) i w wyniku rozmaitych zdarzeń musiał stawić czoło potężnemu i złemu czarodziejowi Sordidowi, podbiły moje serce bez reszty. (Swoją drogą, czy fabuła jakoś się wam nie kojarzy z pewną mocno lansowaną obecnie wielotomową powieścią?) Gra miała bardzo dobrą jak na owe czasy grafikę, potężną dawkę przedniej marki humoru, prosty interfejs, miłą muzyczkę i zaskakiwała rozległością obszaru, na jakim się toczyła. Grało się w nią bardzo, ale to bardzo długo... a cała zabawa dawała też mnóstwo satysfakcji, napełniając człeka podziwem dla własnej pomysłowości i inwencji. Czego więcej chcieć od życia?



Może sequel?

Nie upłynął rok, a chłopaki z Adventure Soft uraczyli graczy drugą częścią przygód Simona. Nie będę wdawał się w szczegóły, napiszę tylko, że Simon ponownie został wciągnięty w wir przygód - tym razem była to sprawka nadambitnego wiejskiego przygłupa, który - znalazłszy księgę czarów Sordida - zapragnął sprowadzić swego pana z zaświatów (dokąd wyprawił go Simon). Grę można chyba jeszcze znaleźć w niektórych magazynach gier, choć w tej chwili wiele z jej rozwiązań trąci myszką (a ci z was, którzy zainstalowali na komputerach system Windows XP, mogą sobie darować kupno).



Sami widzicie - grafika rodem z XX wieku...

Część druga gry miała zabawny podtytuł "Lew, Czarodziej i Stara Szafa", w oczywisty sposób nawiązujący do sławnego cyklu Lewisa o Narni (ja go nie lubię, uważam za okropny gniot i lekce sobie go ważę, ale podobno wszedł do kanonu literatury fantastycznej, więc chyba jestem w swoim nielubieniu osamotniony. A, co mi tam! Daruję zresztą Lewisowi jego grzechy, bo był przyjacielem J.R.R. Tolkiena). Gra chyba okazała się jeszcze bardziej zabawna i prześmiewcza (o czym możecie się przekonać, bo jej polska wersja pojawiła się jakiś rok temu na naszym rynku) - a potem na dość długi czas zapadła cisza.



Sprawdza się powiedzenie, że rzecz bardzo dobrą łatwo zepsuć, a trudno poprawić. Grafika, która ze trzy lata temu jeszcze uszłaby w tłoku, teraz jest absolutnie nie do przyjęcia. Interfejs jest mniej więcej tak przyjazny użytkownikowi jak klimat Antarktydy.

Do trzech razy sztuka

Od czasu do czasu pojawiały się wieści o tym, że dzielny Simon nie daje za wygraną i że niedługo pojawi się w nowej wersji - ale kładliśmy to między bajki. Aż wreszcie.... Jest! Mniej więcej rok temu

Tylko dla największych fanów Simona i gier przygodowych!

dostałem do recenzji wersję beta. Tę oceniłem dość wysoko, bo miałem nadzieję, że oczywiste niedoróbki grafiki (np. dwuwymiarowość wielu przedmiotów - noga stołowa wygląda, jakby ją wycięto z bardzo płaskiej sklejki) należy złożyć na karb pośpiechu, z jakim twórcy postarali się przedstawić dystrybutorom i tak już mocno spóźnioną grę. Jak przedtem, gra ujęła mnie swoim humorem. Np. dotarłszy do rozdziału drugiego, odszedłem od klawiatury zataczając się ze śmiechu, kiedy po rozmowie ze strzegącym wejścia do kopalni Krasnoludem dowiedziałem się, jakie były dalsze losy Śnieżki i Siedmiu Krasnoludków. Nie będę się wdawał w szczegóły, powiem tylko, że np. Śpioszek trafił do ciupy i ma sprawę o rozprowadzanie narkotyków, Gburek siedzi za rozbój z wałem w ręku, Nieśmiałkowi zarekwirowano partię materiałów porno z udziałem dzieci, a samą Śnieżkę Królewicz pogonił z pałacu, kiedy ich pierwsze dziecko przyszło na świat z długą, puszystą brodą. Bardzo lubię ten rodzaj humoru (chyba urodziłem się prześmiewcą).

Miłe złego początki...

Na początku gry pojawia się dość nietypowa (i mocno irytująca stylem bycia) Wróżka, która uczy Simona, jak poruszać się po otaczającym go świecie - i ten rozdział można potraktować jako misję treningową. Po wydostaniu się z Piramidy, gdzie dusza Simona połączyła się (chwilowo) z ciałem, nasz bohater staje przed zadaniem ponownego poskromienia nieposkromionego Sordida. Przyjaciele (?) Simona, wśród których jest fertyczna blondynka z mieczem, postanawiają wtajemniczać go w misję powoli i stopniowo, na początek dowiaduje się więc, że musi zerwać pewien osobliwy Owoc. Do tego zaś trzeba mu... I to byłoby wszystko, co należy powiedzieć o treści gry...

Aj, aj, aj!

Da się natomiast powiedzieć wiele niedobrego o jej szacie graficznej. Sprawdza się powiedzenie, że rzecz bardzo dobrą łatwo zepsuć, a trudno poprawić. Grafika, która ze trzy lata temu jeszcze uszłaby w tłoku, teraz jest absolutnie nie do przyjęcia. Ostatnie gry przyzwyczaiły nas do znakomitych efektów (Dungeon Siege) i właściwie wszyscy już zapomnieli o tym, co to są piksele. Wizerunki postaci bohaterów






Cóż, Harry Potter wygląda jednak lepiej. Sorry, Simon.

gry - acz zabawne i niepozbawione swoistego wdzięku - są już dziś bardzo toporne. Rozumiem, że twórcy gry przez trzy lata szukali sponsora, ale w zasadzie - co mnie to obchodzi?

Interfejs jest mniej więcej tak przyjazny użytkownikowi jak klimat Antarktydy. Twórcy zapomnieli o tym, że istnieje coś takiego jak mysz - całe sterowanie przeprowadzasz z klawiatury. Owszem, gracz ma możliwość własnego zdefiniowania klawiszy i ci, co przywykli do nieśmiertelnego zestawu W/S/A/D, mogą i tu go zastosować, ale czemu to stało się przymusem?

Kiepsko rozwiązano też coś, co moi uczeni koledzy nazywają "interakcją bohatera z otoczeniem", a co przełożone na zwykły język oznacza, że często zdarzy się wam wprowadzić Simona w taki zakątek, z którego nijak nie da się go wyprowadzić. Dawno już odwykłem od gier, w których bohater - znalazłszy się między łóżkiem a krzesłem i stołem, może utknąć jak "Czeluskin" w arktycznych lodach. W dodatku kamera grzęźnie w poprzednim ujęciu - i musisz działać na oślep!

Kolejną wadą jest to, że na polecenia typu "Exit" czy "Load game" program reaguje z szybkością emeryta, który się wyczołguje spod namiotu tlenowego. Nie jest to sprawa rzucająca się w oczy od razu, ale po jakimś czasie zaczyna doskwierać. Dla porządku tylko powiem, że owszem, gra ma opcje wyświetlania napisów i można ją zapisać w dowolnym momencie.

W sumie... Simon the Sorcerer 3D jest grą, którą mogę polecić tylko tym, co zachowali w ciepłym zakątku serduszka dwie poprzednie części. Inni lepiej niech jej nie tykają.

Trzy wcielenia Simona

Oto jak wyglądały kolejne "wcielenia" głównego bohatera tego cyklu gier, kolejno w latach:

1993



1995



2002





Tańcz, głupia, tańcz, swoim nosem się baw...

INFO

5+

Producent: Headfirst Studios **Dystrybutor:** Adventure Soft **Internet:** www.simon3d.com **Wymagania:** PII 350, 128 MB RAM, karta dźwiękowa, Windows 95/98/ME/XP **Akcelerator:** że jak?!


▪ wysokiej jakości humor dialogów i sytuacji ▪ niezła oprawa muzyczna


▪ kiepska grafika ▪ niezbyt prosty w użyciu interfejs

Tylko dla największych fanów Simona i gier przygodowych!

GATUNEK: RPG

MORROWIND

Allor

Jak na serię zapoczątkowaną niemal dziesięć lat temu, to gier z cyklu The Elder Scrolls zbyt wiele nie ma: doliczyć się można raptem trzech, i to pamiętając o tytułowym Morrowindzie. Niewiele, ale lepiej chyba wydać trzy gry bardzo dobre niż dziewięć słabych?

Po sześciu latach oczekiwania efekty miały być - rzecz jasna - niesamowite. Ale po tym, co Bethesda zaserwowała miłośnikom gier RPG w Daggerfallu tudzież wcześniejszej Arenie, jakiekolwiek cofnięcie się w rozwoju byłoby dla twórców po prostu samobójstwem. Miał być wielki świat, pełna swoboda wyboru, odpowiednio rozbudowana i zakręcona fabuła z dużą dawką intrygi i rzucającą na kolana oprawą graficzno-muzyczną oraz godzinami... nie! dniami ciągłego grania. Oraz oczywiście perfekcyjny system rozwoju postaci bazujący na umiejętnościach. I mnóstwo broni, zbroi, czarów, questów, wrogów, podziemi... Taaa, po prostu gra ze wszech miar wielka i wspaniała! A także bez błędów, z których zasłynął Daggerfall (bardzo szybko przechrzczony na Buggerfall).

Zaczynamy!

Dwie płyty CD jeszcze o niczym nie świadczą. Owszem, przy zapowiadanej wielkości gry może się to wydawać nieco dziwne, zwłaszcza gdy okazuje się, iż druga to edytor, ale... Daggerfall w końcu też miał tylko jeden krążek, a czego jak czego, ale rozbudowanego świata odmówić mu nie sposób. Zresztą ma to także zalety - dzięki temu instalacja trwa kilka chwil, a po niej pozostaje tylko uruchomienie gry i...







Morrowind w pełnej krasie - i to wcale nie są filmiki!

...intro. Dziwne, prawie niczego nie wyjaśnia. I niepokojące. Bardzo. Chwilę później lądujemy w głównym menu, a z głośników dobiega główny motyw muzyczny. Świetny! Poruszający, epicki i zagrzewający do boju. Cóż, za soundtrack odpowiada w końcu Jeremy Soule. Ten sam Jeremy Soule, który maczał palce przy Dungeon Siege'u! Ale to w końcu tylko menu, najważniejsze jeszcze ciągle przed nami.

Statek więzienny?

Rozwiązanie niezbyt popularne, ale i niezupełnie nowatorskie - przygoda rozpoczyna się bowiem na dolnym pokładzie imperialnego statku więziennego. I bynajmniej nie jesteśmy tam strażnikiem! Na szczęście nie musimy także z niego uciekać, gdyż po przybyciu do portu docelowego rozkazem samego Imperatora puszczają nas wolno. Ba, dostajemy nawet przesyłkę, którą mamy oddać komuś, kto mieszka na tej wielkiej wyspie - naprawdę dziwne postępowanie wobec niedawnego więźnia, ale... lepiej się temu aż tak nie dziwić. Na początku w grze mało co będzie się nam wydawało normalne! Ale tak to już jest, gdy przybywa się do obcego kraju bez znajomości jego kultury i realiów politycznych. A że prowincje w Imperium Tamriel są jeszcze bardziej zróżnicowane niż w Imperium Rzymskim - do wszystkich standardowych różnic dochodzą jeszcze raso-


Pojedynek z imperialnym żołdakiem - pomysł zły, ale czasami nie mamy innego wyjścia



Komu zbroję, komu?

Umiejętności, cechy i poziomy

To, co wyróżnia Morrowinda na tle innych RPG-ów, to brak punktów doświadczenia. Po prostu tu nie istnieją! System awansów bazuje na wyrażonych procentowo umiejętnościach, które w dodatku zwiększają się nie ze wzrostem poziomu, a przez częste ich wykorzystywanie.

Dzięki temu nie dochodzi do takich absurdów jak przykład złodzieja mogącego zwiększyć umiejętności rozbrajania pułapek (tudzież używania wytrychów) dopiero po zabiciu smoka (bo inaczej nie ma skąd wziąć PD-ków na szkolenie). Tutaj to trening czyni mistrza!

Ponieważ jednak umiejętności postaci dzielą się na trzy kategorie: główne, poboczne oraz pozostałe - określenie "odpowiednio często" może znaczyć dla różnych postaci i umiejętności zupełnie co innego. Przyjęto bowiem jeszcze jedno założenie: najszybciej uczymy się umiejętności głównych, potem pobocznych, a najwolniej pozostałych, do których awansowanie przez samodzielne próby jest najtrudniejsze.

Co jednak zrobić, gdy dana umiejętność jest niezbędna do rozwiązania questu, a nasza postać nie przejawia zbytnich chęci, by chłonąć wiedzę z nią związaną? Ano wystarczy znaleźć nauczyciela, który za odpowiednią opłatą będzie nas szkolił, i gotowe!

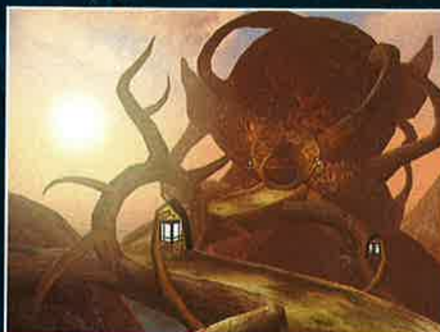
A jak rozwiązano kwestię poziomów? Przecież przy braku PD-ków jedyne, co twórcom pozostało, to umiejętności. I oczywiście właśnie one są tu kluczem! Wystarczy bowiem, że postaci zwiększymy odpowiednią liczbę razy umiejętności (uwaga: przy awansowaniu liczą się tylko główne i poboczne), a otrzymamy przemiłą wiadomość, że powinna się przespać, by przyswoić zdobyte doświadczenie. Czyli: wejść na poziom, a co za tym idzie - dostać także trzy punkty, za pomocą których zwiększymy główne jej cechy. Jednak by nie było to zbyt banalne, jeden punkt może równie dobrze zwiększyć naszą siłę (czy inteligencję - wybór należy do gracza) o jeden, jak i o pięć punktów. Wszystko zależy od tego, z jakich umiejętności korzystaliśmy, tzn. jakim cechom były one przypisane!


GeForce 3 i woda - robi wrażenie, nie?

we - cóż, kilka pierwszych dni z grą spędza się na próbach odkrycia, o co tu w ogóle chodzi. Właściwie to metoda prób będzie stosowana do samego końca, bo historia tu opowiedziana...

Pierwsze kroki

Wróćmy jeszcze na chwileczkę do statku więziennego. Ten służy również jako miejsce krótkiego tutorialu wprowadzającego, zaś po samodzielnym zejściu na ląd zmienia się w generator postaci. Skoro mowa o pełnym wejściu w świat gry: nawet podczas kreowania bohatera postarano się, by przybrało to formę spisania danych osobowych więź-



nia przed wypuszczeniem na wolność! Pomysł całkiem niegłupi, choć przydałaby się również możliwość tworzenia postaci "na sucho", bez otoczki, która bardziej zaawansowanym graczom może nieco przeszkadzać. Ale tylko niewiele, bo równocześnie stanowi to przecież wprowadzenie, przez co każdy przejść w końcu powinien.

Po stworzeniu bohatera tudzież bohaterki i dojściu do końca krótkiego szkolenia puszcza się nas wolno z kilkoma osobistymi przedmiotami oraz wspo-



mnianą już tajemniczą przesyłką. Od tej chwili musimy sobie radzić sami - nikt nam z pomocą nie przyjdzie. Stajemy się kowalami własnego losu.

Witaj, wesoła przygodo!

Jedna postać, kilka przedmiotów w kieszeniach i wielka wyspa do zwiedzenia. Nie powiem, na początku można się przerazić! Nie bardzo wiadomo, gdzie się udać, co zrobić, komu zaufać - jedynym punktem zaczepienia jest ta paczka. I to musi nam

Edytor i mody

W Morrowindzie druga płytka CD to w całości edytor! I to taki niczego sobie! Bardzo interesująca jest zwłaszcza koncepcja pluginów. Dzięki nim można bowiem niemal dowolnie modyfikować oryginalną grę i to za pomocą krótkich plików, wprost stworzonych do tego, by je umieszczać na stronach WWW (a propos - coś takiego znajdziecie na Cover CD). Już teraz dostępne są pluginy z dodatkowymi przedmiotami, miejscami czy questami - i to zarówno wykonane przez twórców (choć na razie tylko cztery), jak i fanów.

Tworzenie postaci

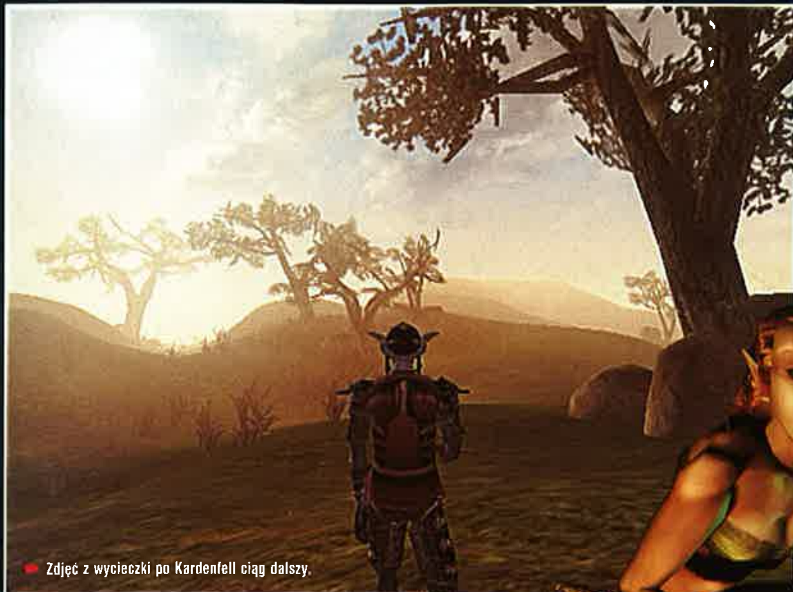
Jak na pełnokrwisty RPG przystało, jest oczywiście odpowiednio rozbudowane. Na początku wybiera się rasę (jedną z dziesięciu - oczywiście prócz wyglądu różnią się one także wrodzonymi predyspozycjami), później znak zodiaku (z trzynastu - także one mają plusy i minusy), a następnie rzecz najważniejszą - profesję. I to na jeden z trzech sposobów, by nikt, niezależnie od poziomu zaawansowania, nie miał z tym problemu.

Pierwszy - zaczerpnięty z Ultimy - to rodzaj quizu. Na podstawie określonych przez gracza sposobów zachowania się w różnych sytuacjach komputer wybiera dla nas jedną z dwudziestu jeden predefiniowanych profesji - najlepiej, jego zdaniem, odpowiadającą naszym predyspozycjom. Jest to sposób ciekawy, ale jeśli ktoś już wie, kim chciałby grać, lepszym wyjściem jest skorzystanie ze sposobu drugiego.

Ten także bazuje na profesjach przygotowanych przez twórców gry, ale gracz ma tutaj możliwość swobodnego wyboru dowolnej z nich. Na ekranie pojawia się bowiem okienko z ich listą po lewej, a opisem po prawej stronie. A że nazwy profesji nie wzięły się znikąd i dobrze oddają ich ducha, zaś opisy przygotowano na tyle szczegółowo, by rozwiać wszelkie wątpliwości niezdecydowanych - zawierają między innymi pełną listę umiejętności - wystarczy jeno znać angielski, by nie dokonywać wyboru w ciemno.

Co jednak zrobić, gdy nie odpowiada nam żadna z proponowanych profesji? Wtedy pozostaje sposób trzeci, czyli stworzenie własnej. Na czym to polega? Otóż, wybiera się klasę, do której profesja należy (wojownik, złodziej lub mag), oraz zestaw umiejętności głównych i pobocznych. I tyle! Trwa to - o ile ktoś wie, czego od życia w Morrowindzie oczekuje - nawet krócej niż odpowiadanie na pytania, a możliwości które dostarcza są wprost nieograniczone!

Prawdziwie epicki rozmach - fabuły i świata!



Zdjęć z wycieczki po Kardenfell ciąg dalszy.





wystarczyć. Na szczęście już krótka lektura instrukcji pozwala dowiedzieć się czegoś o gildiach, a te wraz z paczką wystarczą nam na bardzo długo. Właściwie do samego końca, bo przecież przesyłka rozpoczyna główny quest.

Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by poza gildiami tudzież głównym questem zająć się wykonywaniem misji pobocznych. Ba, można nawet w ogóle zrezygnować z wykonywania questów i przez wiele, wiele dni włóczyć się samemu po wyspie bez jasno określonego celu. Jeśli tylko będziemy odpowiednio wyposażeni i wyszkoleni, nic złego się nam nie stanie. No, tylko tyle, że pozbawimy się wspaniałej warstwy fabularnej, ale do tej można przecież w dowolnym momencie wrócić.

Sposób na życie

Morrowind jest jedną z niewielu gier, jakie umożliwiają wcielenie się właściwie w dowolną postać. Możemy być złodziejem, który stroni od walki, wojem unikającym magii, magiem, który kocha miecz tudzież zabójcą posługującym się zaklęciami. Do wyboru, do koloru! Nawet jeśli lubujemy się w rozwiązaniach pokojowych, przedkładamy słowa nad czary - znajdzie się tu coś odpowiedniego. Owszem, ogólnie rzecz ujmując, bez walki za daleko się nie zajdzie, ale nie ma z tym większego zmartwienia, by znacznie ją ograniczyć. By było jeszcze ciekawiej - po pewnym czasie będziemy mieli możliwość nie tylko zajęcia wysokiej pozycji w gildiach, ale i wejścia w posiadanie domostwa. Cóż, wiem, że to już było wcześniej w grach tego cyklu, ale mimo wszystko robi to wrażenie. W końcu w jak wielu RPG-ach gracz zdobywa własny kąt?

Technika, grafika

Wprawdzie nie każdemu przerośnięte owady odpowiadają, jednak nie da się ukryć, że jeśli chodzi o grafikę - Morrowind powala. Także odgłosom niczego nie brakuje, dzięki czemu wykreowany przez

Wspomnienia...

Wszystko zaczęło się w roku 1993, kiedy to światło dzienne ujrzała pierwsza część cyklu TES: Arena. Czegoś takiego jeszcze wcześniej nie było! Czterysta miast i osad do zwiedzenia, trójwymiarowa grafika z teksturowanymi obiektami (i postaciami na sprite'ach, ale wtedy o akceleratorach 3D nikt nawet jeszcze nie marzyll), mnóstwo questów, przedmiotów magicznych i czarów wraz z możliwością tworzenia własnych, podziemia, skarby, setki wirtualnych mil do przejścia i niespotykana dotychczas swoboda (można bylo zupełnie zignorować główne zadania czy włamywać się do domów)... prawdziwy przełom! Wprawdzie gra miala wady, jak na przyklad pojawiający się znikąd przeciwnicy czy utykanie w ścianach, ale i tak była po prostu niesamowita. Bardzo wiele rozwiązań tam zastosowanych dotrwalo aż do czasów Morrowinda!

Po trzech latach, w 1996, światlo dzienne ujrzala druga część cyklu - Daggerfall, przezywany Buggerfallem, bo błędów było w nim po prostu od zatrzęsienie. Dość powiedzieć, że bez patchy gry nie można bylo ukończyć! Ale i tak się w nią gralo, bo świat powalal, grafika urzekała, a liczba questów... ech, to było po prostu niesamowite. Na dobrą sprawę Morrowind jest jedynie jej rozwinięciem! I tworzenie postaci, i gildie, i wielkie miasta... jeśli czegoś z Morrowinda nie bylo w Arenie, na pewno pojawilo się właśnie w Daggerfallu! Jedyne, co z czasem dawało w nim po kościach (i nie zostalo poprawione w patchach), to losowe podziemia - byly potężne, ale zlożone z powtarzających się klocków, przez co po pewnym czasie zejście do lochów stawalo się tylko smutnym obowiązkiem...

Rok później pojawił się Battlespire - pierwsza gra osadzona w świecie Tamriel i nienależąca do cyklu The Elder Scrolls. W założeniu mialo to być RPG z dużo większym naciskiem położonym na akcję, lepszą grafiką (640 x 480 x 16 - poprzednie gry to jedynie 320 x 240 x 8) i ekscytującym trybem multi. A wyszlo... grafika sprawiała dużo gorsze wrażenie niż w Daggerfallu, gra działala nieprzyzwoicie wolno, a walka (której było tu mnóstwo) sprawiala zerową przyjemność... Skończyło się więc wielką klapą, a gra zniknęła w mrokach zapomnienia.

Następny był Redguard, ten również nie należał do cyklu TES, wydany w roku 1999. W końcu Bethesda wykorzystalo akceleratory 3D i postacie nabraly trzeciego wymiaru i nie straszyły płaskimi bitmapami. Tyle tylko, że z RPG-a zrobiła się zręcznościówka w rodzaju przygód Lary Croft, więc i ona fanom gier fabularnych zbytnio do gustu nie przypadła. Co innego fani zręcznościówek! Ogólnie Redguard zebrał bardzo pozytywne recenzje, a choć nie byl tym, co tygrysy lubią najbardziej, przywrócil wiarę w firmę Bethesda i w to, że Morrowind - mimo tylu lat tworzenia i katastrofy o nazwie Battlespire - będzie grą przynajmniej dobrą.

A jak się okazało, warto było te sześć lat poczekać!



Jak na wielorasowy świat przystało, takich "ludzi" też spotkamy.

Prawdziwie epicki rozmach - fabuły i świata!

Nieco luzu

Morrowind pełen jest czekających na odkrycie mrocznych sekretów, politycznych intryg i grzebania w historii, ale nie znaczy to, że nie ma w nim miejsca na momenty luźniejsze.

Już na samym początku natkniemy się na spadającego z nieba maga, a w pozostawionym przezeń kraterze - na dziennik z notatkami i kilka zwojów dziwnego zaklęcia Lot Ikara. Jak można się z zapisków dziennika dowiedzieć, zwoje stanowią owoc długich badań nad możliwością bardzo szybkiego przemieszczania się z miejsca do miejsca. I faktycznie - po rzuceniu zaklęcia na kilka sekund zyskujemy zdolność wykonywania bardzo, bardzo dalekich skoków, ale lądowanie... w każdym razie lepiej najpierw wykonać save, a później przygotować się do bardzo szybkiego porzucenia lewitacji - gdy tylko zobaczymy ziemię!

A np. buty oślepiającej prędkości... cóż... jakby to powiedzieć... działają dokładnie tak, jak sugeruje ich nazwa - po założeniu ich stajemy się wprawdzie szybcy (super!), ale i... ciemność widzę, widzę ciemność! I pomyśleć, że dostajemy je jako nagrodę za dobrze wykonany quest! A przynajmniej tak to może wyglądać na pierwszy rzut oka, ale aby nikomu nie psuć zabawy, nie będę przecież zdradzał szczegółów.

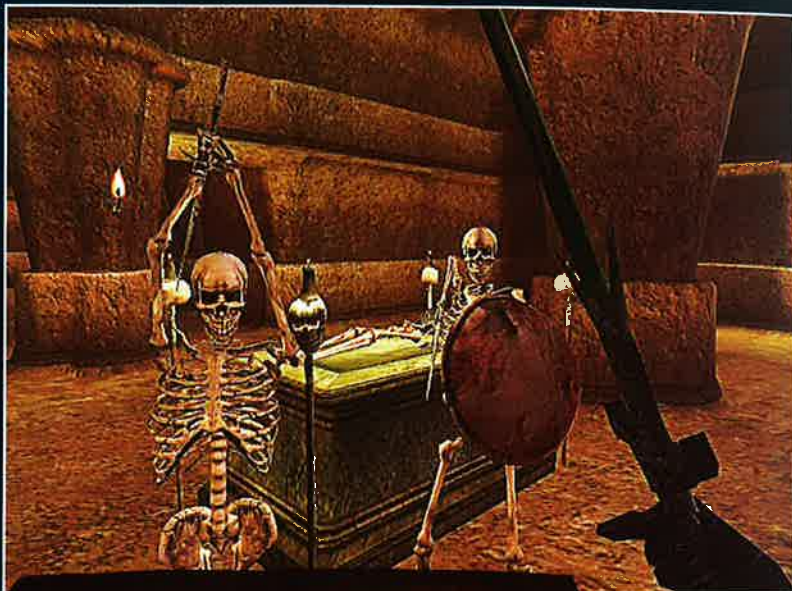
Vvardenfell

Zwany Wulkanem Tamriel dominuje północ prowincji Morrowind. Oddzielony od reszty kontynentu przez zalane resztki olbrzymiego krateru, tworzy w zasadzie oddzielny kontynent. W pogodny dzień jego wierzchołek można zobaczyć nawet z oddalonej o 250 mil Almalexii!

W czasach Północnych Podbojów na obszarach tych leżało królestwo krasnoludów. To właśnie od niego wziął swoją nazwę, bo Vvardenfell znaczy w ich języku tyle, co Miasto Mocnej Tarczy. Nikomu nie udało się rozstrzygnąć, czy krasnoludy zniknęły stąd przed wybuchem wulkanu - jak w tajemniczy sposób zrobili ich pobratymcy w innych częściach Imperium - czy też właśnie on starł ich z powierzchni ziemi.

W trakcie Podbojów królestwo Vvardenfell stanowiło bardzo silnego przeciwnika, a krasnoludy z ich podziemnymi fortecami i wspólnie prowadzoną polityką były znacznie trudniejsze do pokonania niż podzielone i walczące między sobą klany ciemnych elfów. Aż do pierwszej erupcji w roku 668 pierwszej ery pozostały w pełni niezależne, mimo że otaczały je, po pokonaniu innych mieszkańców Morrowindu, wojska Nordów.

Wybuch wulkanu kładący im kres ciągle jeszcze żyje w opowieściach ludów zamieszkujących Tamriel. Dla Nordów był to Rok zimy w lecie, dla Khajiit - Śmierć Słońca. Legendy przypisują jasność towarzyszącą temu wydarzeniu zstąpieniu boga, ale niezależnie od powodu przez tysiące lat kolejne erupcje wstrząsały ziemią, pokrywając okolicę zasłaniającymi słońce popiołami.



Kościeje w tarapatach to rzecz normalna...

Pogoda, niepogoda...

Wprawdzie efekty atmosferyczne to w tej chwili właściwie standard, a i w serii TES obecne są od samego początku, ale to, co zaprezentowano w Morrowindzie, po prostu powala! Tak pięknych wschodów i zachodów słońca, tak realistycznego widoku nieba, deszczu, mgły, burzy czy zawiei jeszcze nie było! Widoki prześliczne i nie raz, i nie dwa przystanie się w jakimś miłym zakątku, by w spokoju kontemplować te cuda natury. Ech... do czego to doszło - żeby się zachwycać wirtualnymi krajobrazami!

Ale jak tu się nie zachwycać, skoro pomyślano nawet o takich bajerach jak zmieniające się wokół słońca halo czy perfekcyjnie wykonane gałęzie drzew, przesłaniających słońce! Pogoda zmienia się oczywiście w pełni dynamicznie i zależy od topografii okolicy, w jakiej się w danej chwili znaleźliśmy. Stąd też najlepszym miejscem na podziwianie mgły są bagna (choć poranne mgły i w miastach są czymś jak najbardziej normalnym!), a wyprawa w góry do okolic ruin pierwotnych mieszkańców wyspy daje nam niemal stuprocentową pewność, że będziemy mogli podziwiać najprawdziwszą piaskową zamieć!



...choć wampiry też się niestety trafiają.





Bethesdę świat tętni życiem - ech, większego realizmu, nie biorąc pod uwagę grania online (bo przyczepić można się tu jedynie do statyczności innych postaci), jeszcze przez długi czas osiągnąć się pewnie nikomu nie uda.

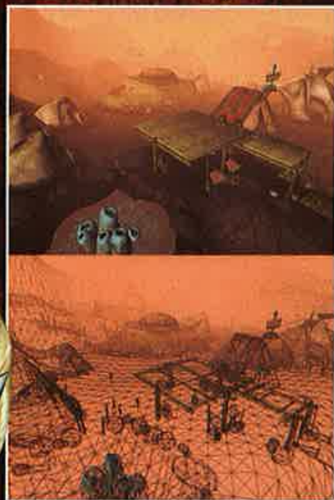
Niestety taka oprawa wymaga odpowiedniego sprzętu. Bo choć grę uruchomimy na całkiem zwykłym pececie, w takim przypadku nie obejdzie się bez zmniejszenia liczby detali. A to, że źle wyglądać nie będzie... cóż, chciałoby się mieć więcej. Zwłaszcza gdy ktoś miał okazję, by pograć na GeForce3 - woda wygląda po prostu super! Na szczęście to jedyna poważna różnica, zatem nie trzeba wcale od razu wymieniać starej karty graficznej... choć te fale...

W zasadzie jedyne, do czego można się przyczepić od strony technicznej, to nieco zbyt często występujące w grze przerwy na doczytanie nowego obszaru - z początku troszkę denerwują - oraz to, że inne postaci tudzież potwory mają kłopoty z utykaniem na przedmiotach. Te zdarzają się jednak na tyle rzadko, że nie zwraca się na nie w zasadzie uwagi - niemniej są.

Polska, angielska?

W chwili obecnej dostępna jest jedynie oryginalna wersja angielska, ale polski dystrybutor, CD-Projekt, pracuje już pełną parą nad jej spolszczeniem! Pytanie, czy warto będzie na nią czekać, czy może lepiej już teraz wysupłać trochę grosza i sprowadzić Morrowinda z zagranicy? Jeśli ktoś nie może się doczekać (w końcu to - jakby nie było - sześć lat!), i tak grę pewnie kupi, ale jeśli nie zna się perfekcyjnie angielskiego (ważne: perfekcyjnie, bo tekstu jest tu po prostu zatrzęsienie - Baldur's Gate 2 się chowa!), za wiele dobrego mieć z niej nie będzie. Bez znajomości historii (a na początku nie wiemy o tej prowincji nic!), zależności między poszczególnymi frakcjami będziemy się wśród intryg i niuansów poruszać równie sprawnie, co słoń w składzie porcelany. Bez czytania książek i zwojów, bez prowadzenia rozmów w Morrowinda też grać można - ale ukończenie go będzie niemożliwe, a i przyjemności z tego żadnej nie będzie.

Stąd też znacznie lepszym wyjściem jest, by poczekać do listopada, na kiedy zapowiadana jest premiera wersji PL. Owszem, jeszcze trochę to potrwa, ale w porównaniu do sześciu lat te kilka miesięcy minie, zanim się człowiek obejrzy! Za to później... taaa, szkoda tylko, że wakacje nie zaczynają się w grudniu. ;)



Gildie i nie tylko

Wpływy w Morrowindzie - z jednej prowincji Tamriel - podzieliło między siebie ponad tuzin gildii, domów i organizacji. Do części z nich można wstąpić bez zbytnich problemów, ale poza tymi mniej lub bardziej oficjalnymi jest jeszcze w Morrowindzie kilka organizacji undergroundowych. Do jednej z nich zostaniemy zresztą wcieleni już na samym początku - do Ostrzy (Blades), której członkowie to oczy i uszy Imperatora (albo mniej metaforycznie - szpiedzy).

Podobnie zresztą ma się sprawa z klanami wampirów (są aż trzy!) czy Gildią Zabójców, do której również można się dostać jedynie dzięki zaproszeniu. I to po pokazaniu, na co nas stać, więc dobre postacie nie mają raczej czego tu szukać. Budowanie reputacji jest bowiem w Morrowindzie procesem czasochłonnym, a stracić ją można dosłownie w kilka sekund.

Oczywiście fakt przystąpienia do gildii to jedynie początek. Później zaczyna się proces zdobywania kolejnych stopni wtajemniczenia. I mimo że jego nieodłącznym składnikiem jest wykonywanie questów, w żadnym razie nie jest to proces nudny! Same zadania to jednak nie wszystko - do promocji potrzebne są także odpowiednie umiejętności. Ponieważ jednak wymagania co do tych wzrastają dużo szybciej niż same umiejętności, całkiem dobrym pomysłem jest, by przystąpić do więcej niż jednej organizacji naraz. Dzięki temu zwiedzimy znacznie większy kawałek świata i więcej się o nim czegoś dowiemy.

Aj, aj, AI

A skoro już się czepiam, to powiem także o inteligencji niektórych wrogów, a konkretnie potworów. Jedyne, co je interesuje, to atak! Zero taktyki, zero pomyślunku - nic! Na szczęście dotyczy to tylko przeciwników jakby z definicji niegrzeszących inteligencją, bo tacy na przykład strażnicy... ci potrafią znacznie więcej! I całe szczęście, chyba że gra się złodziejem i akurat tak się niespecjalnie składa, iż przyłapano nas na kradzieży. A skoro już przy kradzieżach jesteśmy, mała podpowiedź - nie próbujcie sprzedawać sklepikarzowi skradzionych mu dóbr, tutaj manewr ten nie przejdzie.

Summa summarum

Gra wielka jest, i basta! Wspaniała, rozbudowana i niesamowicie wciągająca. Nawet zbyt wolne na początku poruszanie się naszej postaci (konia czy innego wierzchowca tu niestety nie uświadczysz, choć na szczęście między osadami można się także przemieszczać, korzystając z "publicznego transportu robalowego" tudzież usług gildii magów) dość szybko przestaje być problemem. Świat jest tak piękny, że w zasadzie nie bardzo się człowiek gdziekolwiek spieszy...

Ale dla wielu może to być kłopot. Duży kłopot, bo przy braku czasu... nie jest to w żadnym razie gra na kilka wieczorów! Ogrom informacji, jakie musimy sobie przyswoić, liczba miejsc, do których wypada się udać, osób, z którymi trzeba porozmawiać - pod tym względem i Baldur's Gate II wydaje się malutkie! A bez zrozumienia choćby podstaw intrygi za daleko nie zajdziemy...

Na szczęście niedługo CD-Projekt wyda polską wersję Morrowinda, a wtedy problemem pozostanie już tylko czas... Dobrze że przed nami będą jeszcze ferie, nie?

9+

INFO

Producent: Bethesda Softworks Inc ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.morrowind.com ■ **Wymagania:** PIII 450, 128 MB RAM, W98/XP ■ **Akcelerator:** wymagany



rozległy świat ■ mnogość questów ■ można robić, co się chce ■ świetna graficznie ■ bardzo stabilna ■ z dołączonym edytorem



wymaga mnóstwa czasu! ■ i ma parę drobnych niedogodności

Star Wars Clone Campaigns

GATUNEK: RTS

■ Ghost

A w zasadzie Star Wars: Galactic Battleground - Clone Campaigns Expansion Pack, bo tak właśnie brzmi pełna oficjalna nazwa tego dodatku. Sama gra była recenzowana w lutowym numerze CD-Action.

Dla przypomnienia: Galactic Battleground to RTS osadzony w realiach świata Star Wars i oparty na mechanizmie znanym z Age of Empires 2. Rozszerzenie to, jak to zwykle mają w zwyczaju dodatki, nie wnosi nic nowego do samej idei rozgrywki. Natomiast oferuje nam kilka nowinek.

New hope!

Na krążku otrzymujemy dwie całe kampanie. Ponieważ dodatek oparty jest na drugim epizodzie Gwiezdnych Wojen - Atak klonów - powiązane są one z tym właśnie filmem. Jak można się domyślić, w kampaniach możemy się opowiedzieć po jednej ze stron konfliktu. Do wyboru mamy Konfederację lub siły Republiki. Podobnie jak w podstawowej grze, kampania składa się z 7 misji.

I tu miałbym pierwszą uwagę do twórców. Misje mają bardzo wyśrubowany poziom trudności. Nawet ustawiając w menu poziom "easy", natkniemy się na spore problemy z ukończeniem poszczególnych zadań za pierwszym podejściem. Niektóre misje będziemy musieli zaczynać po kilka razy, zanim w końcu ujrzymy triumfalny napis "You are victorious!". A że każda z nich to czasem kilka godzin intensywnego grania, widać, że nie jest to gra na jeden wieczór.

Same misje to jeszcze za mało na porządny dodatek. Po jego zainstalowaniu uzupełniony zostaje DataBank z informacjami o planetach i głównych postaciach. A w grze oprócz nowych planet i terenów dostajemy nowe jednostki i nowe zdobycze techniki. Ci, co widzieli już film, z przyjemnością rozpoznają znajome sylwetki, pojazdy, budowle, planety i bohaterów. M.in. natrafimy tam na farmę Larsów, pałac Huttów czy wreszcie jamę Sarlacca, który nie jest tylko dekoracją, bo atakuje przechodzących zbyt blisko.

Pojawiają się też nowe jednostki i kilka przydatnych nowinek. Teraz np. budynki, w jakich trzymamy zwierzęta hodowlane, potrafią stworzyć armię zjadliwych bestii, które co prawda strzelać nie potrafią, ale swoją szybkością i zażartością mogą mocno przetrzebić szeregi wroga.

Phantom Menace....

Planeta Tatooine spowodowała moje podejrzenia, że ten dodatek jest niedoróbką. Obok farmy Larsów napotkamy bowiem znajomą parę robotów R2-D2 i C-3PO w towarzystwie kilku Jawów i robota łowcy IG-88. Tylko co z tego wynika? Właśnie nic. W grze nie ma informacji, że ich tam znajdziemy, ani żadego bonusa za to, że to zrobiliśmy, ani w ogóle nie wiadomo, co tam porabiają i po co umieszczono ich w tej misji.



Kampania Republiki


Jabba the Hutt

Fajny wybuch... Nieee?

Ponadto wiele elementów, które raziły w grze, pozostawiono w tym pakiecie. Nadal społeczeństwo stworzone przez roboty, aby przetrwać, potrzebuje żywności, choć nie rozumiem - po co? Nadal najlepszą jednostką zwiadowczą okazuje się zwykły "robol", który nietknięty przez wroga potrafi obleźć pół planszy i odsłonić sporą część mapy. Nadal AI komputera popełnia fatalne błędy. Kiedy np. postawiłem przetwórnię kryształów Nova obok wrogich złóż, roboty przeciwnika zaczęły wydobywany surowiec znosić do mojej przetwórni.

Zadania misji w rozszerzeniu w zasadzie są wtórne podobnie skonstruowane jak w podstawowej grze. Jedynie bonusowa misja na Coruscant po stronie Republiki spodobała mi się bardziej od innych, ale to bardziej ze względu na nietypową scenerię.

Oprawa graficzna również się nie zmieniła, jedynie eksplozje zostały lepiej dopracowane i wyglądają teraz znacznie efektowniej. Muzyka jak w większości gier spod znaku Star Wars jest zbiorem utworów Johna Williamsa.

Duel of Fate

Podsumuję to krótko: dodatek nie powala. Jeśli komuś się podobał SW: Galactic Battlegrounds, warto po niego sięgnąć. Natomiast jeśli ta gra nie wzbudziła w was emocji, możecie sobie spokojnie odpuścić ten expansion pack, gdyż bardzo niewiele nowego wnosi do gry. W zasadzie uważam, że przy tak znikomej ilości zmian powinien być on rozprowadzany jako bezpłatny pakiet do pobrania z Internetu...

INFO

4

Producent: LucasArts ■ **Dystrybutor:** Activision ■ **Internet:** www.galacticbattles.com ■ **Wymagania:** Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** zbędny


■ Star Wars ■ wybuchy ■ muzyka Johna Williamsa ■ DataBank ■ wygląd Tatooine i Coruscant ■ jednostki i bohaterowie z "Ataku klonów"


■ wysoki poziom trudności ■ niewiele nowego ■ brak polskiej wersji ■ nie poprawiono wielu błędów

Nic nadzwyczajnego, niestety...

Tennis Master Series

GATUNEK: SPORTOWA

Qn'ik

Tak jakoś szczęśliwie się dla mnie złożyło, że zostałem w CDA (samo)mianowanym naczelnym recenzentem symulacji tenisa. Ostatnio miałem do czynienia z typowo konsolowym Virtual Tennisem. Roland Garros 2002 wprawdzie ominął mnie lobem, ale teraz przyszedł czas na coś innego: Tennis Master Series.

Nie wiem czemu, ale podczas grania wciąż miałem wrażenie, że grę wykonali programiści z Cryo albo jacyś rodowici Anglicy. Ta jest spokojna, wyważona i poważna - na jakiekolwiek szaleństwa w rodzaju zbijania piłką tenisową kręgli twórcy sobie nie pozwolili. Zdziwiłem się jednak, gdy się okazało, że za grę odpowiadają... Kanadyjczycy.

Krótka animacja, podczas której tenisiści wchodzą na kort - i już się raduję, że gra działa perfekcyjnie i w ogóle nic nie "klatkuje". Gdy jednak przychodzi zaserwować, okazuje się, że... nie można. Żadne ze zdefiniowanych klawiszy nie działają. Coś mnie jednak tchnęło i ruszyłem stojącą na biurku i mocno już zakurzoną kierownicą. Poprawna diagnoza, doktorze Qn`ik - w grze wybrano ciekawy przyrząd do sterowania tenisistą. Co gorsze, nie dało się tego nijak zmienić w menu, gra w ogóle nie korzysta z klawiatury. Pomogło dopiero wyłączenie kierownicy w menedżerze urządzeń w Windows.

Iście angielska radość ze zdobycia pucharu - podnieść go dwa razy i iść do kolejnego turnieju.





To był na szczęście jedyny problem natury technicznej. No, może jeszcze za zgrzyt można by uznać to, że czasem przy siatce (mojej ulubionej) gra się... zatrzymuje - niekiedy nawet na jakieś pół sekundy. Już podczas powtórki na szczęście wszystko jest okay. Skoro o replayach mowa, warto nieco rozwinąć temat. O ile cała gra jest spokojna, wyważona i jednostajna (jak tenis), to już powtórki zaskakują. Wrażenie zrobił na mnie pojawiający się efekt bullet time'u (czyli efekt znany choćby z "Matrixa" - zatrzymanie czasu i obrót kamery). Szkoda jedynie, że kamera nie pokazuje lotu piłki, ale twarz gracza.

TMS niestety nie daje graczom zbyt dużego wyboru w związku z trybem rozgrywki. Są tylko dwa - zwykły pojedynczy mecz i turniej. O ile w przypadku pierwszego nie ma czego tłumaczyć, temu drugiemu warto przyjrzeć się nieco bliżej. Według instrukcji dołączonej do gry, można wybrać zwykły bądź krótki sezon. Zabijcie mnie - może jestem ślepy Qń, może mam klapki na oczach, ale za nic nie potrafiłem drugiej opcji znaleźć, mimo że instrukcja o niej mówi. Nie kryję, że bardzo by się przydała, bo jak przystało na poważne podejście do tematu, w zwykłym sezonie gra się aż do dwóch wygranych setów, co trwa niezmiernie długo. Na szczęście po każdej wygranej zagrywce zapisywany jest stan gry, więc można ją w każdej chwili wyłączyć, by wrócić do tego samego meczu. Ma to oczywiście wady - nie ma mowy o jakimkolwiek powtórzeniu meczu. Przegrana oznacza odpadnięcie z turnieju - ot, jak w życiu.

Co zatem odróżnia grę od innych? Wystarczy spojrzeć na screeny. Tak jest, piękna i niemal fotorealistyczna grafika. Postacie graczy wykonano bardzo precyzyjnie (choć twarze wyglądają dziwne - jakby z nieudanym makijażem), a na cienie boiska polecam uważać - można się zapatrzeć na ich ruch i przez to przegrać zagrywkę. Do realizmu w grze mam tylko jedno zastrzeżenie - chłopcy od podawania piłek chyba zasnęli w upałach, bo przez cały mecz ani drgną... Mógłby ich choć ktoś uprzątnąć.

Niestety na grafice zalety się kończą. Muzyka jest tylko w menu, podczas meczu o jakichkolwiek dźwiękach - poza tymi typowo "kortowymi" - można zapomnieć; mamy tu do czynienia z prawdziwym symulatorem, nie jakąś zręcznościówką. Największym grzechem programistów z Microids jest właśnie to zasadnicze podejście i... szowinizm. W całej grze nie zobaczymy ani jednej kobiety! Skąpo ubrane panie biegające po korcie na pewno nie zaszkodziłyby grywalności.

Niestety Tennis Master Series w porównaniu z innymi produkcjami tego typu wypada raczej słabo. Nie ze względu na oprawę - ta jest oszałamiająca, ale na przyjemność płynącą z grania. Niestety gracze nudzą się dość szybko, a konieczność rozgrywania setek gemów przed otrzymaniem pierwszego (i nie najważniejszego) pucharu może większość z was zniechęcić. Grę tę polecam raczej tylko wielkim miłośnikom niereformowalnego tenisa i tym, którzy lubią piękną grafikę oraz mają z kim pograć - czy to w Sieci, czy przy jednym kompie. Jeśli jesteś samotnikiem i masz luźniejsze podejście do tenisa, polecam raczej Virtua Tennis - konsolówkę może nie tak piękną, ale na pewno bardziej grywalną.

INFO

6+

Producent: Microids ■ **Dystrybutor:** LEM ■ **Internet:** www.microids.com ■ **Wymagania:** PII350, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** konieczny 16 MB

- grafika
- grafika
- i grafika...
- zanim się znudzi, gra się przyjemnie

- brak kobiet
- w singlu: nuda

Dużo odbijania, mało grania.

GATUNEK: STRATEGIA/RPG

Hut Sędzimir

Merlin, na poły historyczny bohater celtyckich baśni i podań, był już obecny na stronach wielu powieści fantasy, gościł na kilometrach celuloidowej taśmy, a pewnie nawet przemykał się gdzieś przez płótna malarzy i lewitował pomiędzy wersami wierszy. No i oczywiście niejeden czar rzucił w ośmio- lub szesnastobitowej przestrzeni wirtualnej co najmniej kilkunastu gier. Ów weteran sztuki wyższej i niższej jest także bohaterem gry Age Of Wonders 2.



Nie przez przypadek. Jeśli obiło się wam już o uszy imię Merlina, wiecie, że jest on, w zależności od przyjętej terminologii, magiem, czarodziejem, czarownikiem, kabalistą i okultystą w jednym. A ponieważ Age Of Wonders 2 to turowa strategia traktująca o czarach i ich rzucaniu - oraz kilku zbuntowanych i bardzo niegrzecznych magikach - Merlin pasuje na jej bohatera jak najbardziej. Na początku gry, kiedy poznajemy jego historię w efektownym, animowanym intrze, jest jeszcze zupełnie kim innym...

Od majtka do maga

Kiedy poznajemy Merlina, stoi na pokładzie nietypowego - bo szybującego na ogromnym balonie tuż nad powierzchnią wody - okrętu wojennego. Nie wiemy, kim jest Merlin, nie wiemy, skąd pochodzi, wiemy natomiast, że ma na nosie pory niczym ser szwajcarski oraz kilka problemów na głowie. Rozmyśla o losie ludzkiej rasy, która zdaje się być w jego świecie zagrożona, bliska wyginięcia. Z rozważań wyrywa go alarmujący okrzyk jednego z marynarzy - "Panie, smoki!!!". Starcie z pokrytymi łuskami, ziejącymi ogniem stworami kończy się bardzo szybko. Okręt i jego załoga z impetem spadają w dół, a Merlin traci przytomność. Nie ma to jak zacząć historię od trzęsienia ziemi, prawda?

Z błogiej nieważkości wyrywa go nieznany Merlinowi starzec imieniem Gabriel. Siwy mędrzec opowiada kapitanowi historię targanej konfliktem krainy Evermore. Niegdyś rządził nią w zgodzie Krąg Magów, którego członkowie zgodnie z zasadami demokracji i pluralizmu decydowali o tym, co jest najlepsze dla samej krainy i dla jej mieszkańców. Coś złego jednak stało się ostatnio z Magami - zaczęli się ze sobą swarzyć, zaczęli sobie grozić, w końcu zaś rozpoczęli otwartą wojnę, podczas której przywołują potężne czary dewastujące piękny niegdyś ląd. Gabriel prosi Merlina o pomoc w rozwiązaniu konfliktu i odkryciu jego przyczyn. Według słów starca tylko Merlin podoła temu trudnemu zadaniu. Kiedy dowiadujesz się właśnie, że zginąłeś, ale jeśli podejmiesz się wykonania drobnej robótki, będziesz mógł wrócić do świata żywych, to tak, jakbyś nie miał wyboru. Prawda? Merlin oczywiście decyduje się uratować Evermore od zagłady i... tak zaczyna się gra.


Ekran rozwoju miasta bardzo przypomina rozwiązania znane z Civilization III.


Bohaterzy mogą korzystać z magicznych artefaktów, które w znaczny sposób wpływają na ich umiejętności.

Czarnoksięski edytor

Edytor dołączony do Age Of Wonders II pozwala zdefiniować praktycznie wszystkie parametry tworzonej misji.



Age Of Wonders 2 to nie tylko kampania, ale także kilkanaście misji pojedynczych, świetny tryb multiplayer (w tym gra poprzez pocztę elektroniczną!!) oraz rozbudowany, dający duże możliwości edytor poziomów. Edytor Age Of Wonders 2 jest bardzo prosty w obsłudze, intuicyjny, pozwala w kilkanaście minut stworzyć pierwszą, samodzielną mapę. Dzięki edytorowi możesz nie tylko określać kształt, wielkość i wygląd mapy, rozmieszczenie jednostek, bohaterów, magów i artefaktów, ale także szczegółowo definiować zdarzenia, jakie mają zachodzić w trakcie wykonywania misji przez graczy. Szkoda jedynie, że nie ma możliwości łatwego definiowania parametrów poszczególnych jednostek - można to zrobić, ale już poza oficjalnym edytorem..

Okrągła kampania

Jako że głównym celem całej kampanii jest zaprowadzenie w Evermore pokoju i porządku, a jedyny rozsądny sposób na realizację tego celu to pacyfikacja rozrabiaczy, Merlin będzie musiał stawić czoła całej szóstce czarnoksiężników należących do Kręgu. Każdy z nich reprezentuje jedną szkołę magii, a szkoły te, to kolejno Ogień, Woda, Życie, Powietrze, Ziemia i Śmierć. Walka z każdym z magów zajmuje trzy misje, co przy sześciu adwersarzach, rozbudowanym tutorialu i wielkim finale, daje łącznie dwadzieścia misji, rozłożonych na ekranie kampanii na obwodzie magicznego koła. Fabuła rozwijająca się



Walki często toczą się w bardzo ciekawych, historycznych miejscach Evermore.

wraz z przechodzeniem do kolejnych misji w ciekawy sposób przedstawia zawiłości konfliktu magów oraz rolę, jaką Merlin odgrywa w całym tym zamieszaniu, kiedy jednak przychodzi do kolejnej misji, skupiasz się już tylko na jednym, niezmiennie tym samym celu - pokonać opętanego wizją władzy czarodzieja..

Jak domyślił się już chyba każdy, kto miał wcześniej okazję spotkać się choć z jedną grą strategiczną osadzoną w realiach fantasy, każdy z czarnoksiężników specjalizuje się przede wszystkim w czarach należących do jego szkoły magii. Dlatego też twój pierwszy przeciwnik, Yaka, szkolony w magii ognia, atakuje cię czarami takimi jak ognista kula czy deszcz meteorytów, inny zaś, reprezentujący Śmierć, zsyła na ciebie armie nieumarłych spragnionych świeżej krwi i smacznego, jeszcze ciepłego mięska. Zgodnie z zaczerpniętym z klasyki gatunku schematem, taką specjalizację przeciwników można łatwo wykorzystać przeciwko nim samym - wystarczy atakować ich czarami z "odwrotnej" szkoły magii. Dla gorącego Ognia jest to oczywiście niosąca ochłodę Woda, dla radosnego Życia ponura Śmierć, a dla zwiewnego Powietrza ciężka Ziemia. Autorzy gry podkreślili te różnice i przeciwności, wprowadzając modyfikatory w działaniu magii z poszczególnych szkół na różnych rodzajach lądu. Przykładowo - czary wody działają słabiej na obszarze spalonym wulkaniczną lawą, a czary ognia tracą część swojej destrukcyjnej mocy w deltach rzek wpadających do mórz Evergreen.

Gdyby w tej recenzji, oczywiście po usunięciu kilku zdań, podmienić tytuł Age Of Wonders II na Heroes Of Might & Magic IV, tekst ten nie straciłby chyba ani odrobiny na trafności i rzeczowości. Rzeczywiście, Tron Czarnoksiężnika to bardzo mocny konkurent dla "hirołsów", głównie z tego powodu, że obie gry są w swoich założeniach, a nawet w sposobie ich realizacji bardzo podobne.

Czarnoksięskie sztuczki

Liczba czarów dostępnych w Age Of Wonders 2 nie powinna raczej zawieść nikogo. Jest ich kilkadziesiąt, są naprawdę zróżnicowane, umożliwiają zastosowanie wielu sprytnych technik walki opartych wyłącznie na samych czarach. Oczywiście na początku gry Księga Czarów Merlina to raczej tabula rasa, ale już po kilku pierwszych misjach zapełni się na tyle, byś mógł zacząć swobodnie operować magicznymi zaklęciami. Z każdą turą - czy już wspominałem, że Age Of Wonders 2 to gra turowa? - Merlin uzyskuje pewną ilość punktów magii. Ich dokładna liczba uzależniona jest od ilości zdobytych miast oraz porozrzucanych po całej krainie źródeł magicznej mocy. Część z tych punktów Merlin może wykorzystać, by zregenerować swoje własne moce magiczne (np. nadwerężone w poprzedniej rundzie walką czy rzucanymi czarami), pozostałą część przeznacza na badania nad nowymi czarami. To oczywiście gracz decyduje, jakie są proporcje pomiędzy tymi dwoma zastosowaniami punktów mocy magicznej, jasne jest natomiast, że w początkowych fragmentach misji cały turowy przyrost tychże punktów śmiało można przeznaczyć na poszerzanie wiedzy tajemnej.

System magii zastosowany w Age Of Wonders 2 jest o tyle interesujący, że każdy z magów posiada pewien zasięg oddziaływania, poza którym jego czary nie działają, a właściwie nawet nie można ich rzucić. Zasięg ów oczywiście ogranicza możliwości czarodzieja, ale jednocześnie pozwala mu wspierać własne jednostki podczas bitwy nawet wtedy, kiedy samodzielnie w niej nie uczestniczy. Wystarczy, że potyczka rozgrywa się gdzieś w zasięgu mocy maga, a jednym machnięciem



Draconian - Drakonianie

Potomkowie smoków, dumni i niebezpieczni tak jak i one. Doskonale sprawdzają się w walce oraz we wszystkich odmianach magii związanej z ogniem.



Orc - Orki

Orki to wielkie stwory, niewiele różniące się od dzikich bestii. Jeśli z nim rozmawiasz, nie używaj zbyt trudnych słów, bo zirytowany ork często kończy konwersację przybijając rozmówcy piątkę maczugą.



Tigran - Tigranowie

Ludzkie ciało i głowa tygrysa - nietrudno domyślić się, skąd w Evermore wzięła się ta rasa. Mogą być bardzo pomocni, ale pamiętaj, że tak jak wszystkie koty chadzają raczej własnymi ścieżkami.



Undead - Nieumarli

Raczej się z nimi nie zaprzyjaźnisz, stoją bowiem zawsze bo stronie zła i zniszczenia. Dlatego też więcej czasu spędzisz wybijając ich do ostatniego kawałka zgniłego ciała, niż rozmawiając o literaturze i malarstwie.



Dark Elf - Mroczne Elfy

Wrogowie Elfów i twoi, niedaleko im do Undeadów - Nieumarłych. Szkoda patrzeć jak tak piękna rasa jak Elfy sprzedaje duszę złym mocom, nikt jednak nie oczekuje, że będziesz patrzeć. Siecz i rąb.



Goblin - Gobliny

Małe, złośliwe i bardzo denerwujące stworki, które będą dla ciebie raczej powodem do irytacji, niż jakimkolwiek poważnym zagrożeniem. Nie lekceważ ich jednak, szczególnie na początku gry...

czarodziejskiej różdżki możesz sprawić, by na oddziały twojego wroga posypały się najgorsze plagi. Zasięg czarnoksiężnika można powiększyć, budując magiczne wieże, które działają niczym transmiter mocy, obejmując swoją aurą otaczający wieżę obszar.

Ogniem, mieczem i cwaną gadką

Gra w Age Of Wonders 2 to jednak nie tylko poznawanie i rzucanie czarów, a także walka oraz zdobywanie i rozbudowa miast. W grze występuje dwanaście ras, każda z własnym zestawem charakterystyk i jednostek. Łącznie zebrane oddziały należące do takich ras jak Elfy, Zmarźlaki, Draconianie, Ludzie czy Nieumarli, dają imponującą liczbę 130 różnych jednostek. Jednostki te z kolei buduje się w miastach, gdzie postawić można także kilkadziesiąt różnych budowli. Jak widać, twórcy Tronu Czarnoksiężnika poszli w liczby - wspominałem już wcześniej o dużej ilości czarów, teraz wiecie też o urodzaju innych elementów występujących w grze. Poza tym do Merlina może przyłączyć się trzydziestu różnych Herosów (o profesjach leżących na całym spektrum fantasy od Barbarzyńcy po Czarodzieja). Każdy z nich, włącznie z Merlinem, może stać się posiadaczem jednego z 75 magicznych artefaktów, przedmiotów wybitnie pomagających w grze. Zapanowanie nad tym wszystkim jest rzeczą nie byle jaką i na początku na pewno będziesz czuł się zagubiony.

Szybko jednak okaże się, że niepotrzebnie. Cała gra oparta jest bowiem na prostym, powtarzającym się schemacie. Zaczyna się runda, a ty wydajesz rozkazy kolejno wszystkim swoim jednostkom. Jednych wysyłasz na podbój królestwa przeciwnika, innymi obsadzasz własne posiadłości, jeszcze innych wysyłasz na zwiady w nieznane jeszcze rejony. Twoje jednostki poruszają się na dwóch poziomach - albo na powierzchni Evermore, albo w systemie podziemnych jaskiń. Równocześnie poza eksploracją dbasz o rozwój miast, wskazujesz, jakie budowle mają być w nich budowane, stawiasz na rozwój całego królestwa, obronę danego miasta lub produkcję oddziałów zbrojnych. Jeśli zechcesz, możesz także rozpocząć dyplomatyczne negocjacje z przedstawicielami innych nacji czy frakcji występujących w danej misji (czasem zdarza się, że na mapie, poza twoim głównym wrogiem, jest jeszcze jeden lub więcej sterowanych komputerowo graczy). Kiedy wykonasz ruch wszystkimi oddziałami, do dzieła przystępuje komputer - i tak do wyłonienia zwycięzcy. Rutynę tych czynności przełamują spotkania z bohaterami niezależnymi (np. bóstwami oferującymi dużą nagrodę za wykonanie drobnego questa) oraz bitwy i oblężenia.



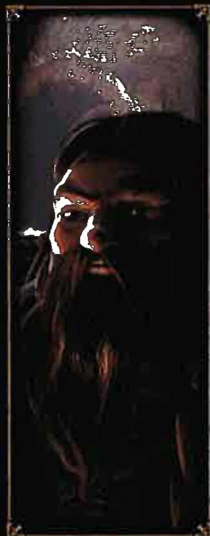
Małe potyczki rozgrywają się na małych mapach - dobrze, bo nie trzeba się długo szukać.


Human - Ludzie

Rasa, z której wywodzi się Merlin. Nie powinieneś mieć większych kłopotów z nawiązaniem wspólnego języka z przedstawicielami tej rasy, a warto, bowiem ich latające okręty to świetne jednostki.


Elves - Elfy

Stali bywalcy wszystkich światów fantasy pojawiają się także w Evermore. Bardzo przyjaźnie nastawieni do gracza, zazwyczaj spotkanie z nimi kończy się sympatycznym gestem pomocy z ich strony.


Dwarves - Krasnoludy

Kolejny klasyk fantasy. Tak jak i w innych grach, książkach czy filmach osadzonych w tych realiach, tak i tu Kransoludy to dobrzy, bardzo dumni i pilnujący swego honoru wojownicy.


Halfling - Niziołki

Pokojowa rasa drobnych ludków, którzy, o ile to możliwe, starają się stronić od walki. W związku z tym ich bronie są bardzo proste i prymitywne, ale zdziwisz się, co przyciśnięty do muru Niziołek potrafi zrobić z kamieniem. Uważaj!


Archon - Archonowie

Humanoidalna rasa istot o boskim pochodzeniu, która swoją dumną postawą i prawymi uczynkami wzbudza szacunek w całym Evermore. Są szczególnie skuteczni w walce z Nieumarłymi, więc o ile to mozliwe, staraj się do walki z nimi wystawiać ich właśnie.


Frostling - Zmarzlaki

Frostlingowie to niegdyś wielka, rządzona przez Królową Lodu rasa, która w wyniku wojen i niesprzyjających warunków pogodowych zdegradowana została do poziomu cywilizacyjnego niewiele różniącego ją od Goblinów. Nie lekceważ ich jednak!



Merlin - celtycki heros

Tak według celtyckich malowideł wyglądał naprawdę Merlin.



Merlin to postać większości znana przede wszystkim z rycerskich legend arturiańskich, zgodnie z którymi był nadwornym czarodziejem króla Artura, przeciwnikiem Lancelota, uwikłanym w intrygi Ginerwy. Był podobno wzorowany na autentycznej postaci celtyckiego czarodzieja, barda i mędrca, żyjącego w górach Szkocji w szóstym wieku przed naszą erą. Co ciekawe, w dziełach literatury przedstawiany był w różny sposób. W swoich opracowaniach Proroctwa Merlina i Żywot Merlina, jeden z pierwszych angielskich kronikarzy, Geoffrey of Monmouth, opisywał go jako prorokującego wieszcza, który popada w obłęd po śmierci braci. W poemacie Merlin R. de Borona występuje jako syn demona i dziewicy, ucieleśnienie dwoistej natury człowieka, miotający się między dobrem a złem, duchem a materią; ostatecznie odnajduje spokój dzięki miłości do czarodziejki Vivien. Postać Merlina pojawia się także w dziełach innych pisarzy, choćby u Goethego i Heysego.



Merlin powraca z zaświatów, by sprać kilka czarnoksięskich tyłków.



Który czar wybrać? W Aow II jest ich naprawdę sporo.



Kiedy będziesz niegrzeczny, zostaniesz zesłany do piekła. Włóż coś przewiewnego, bo może być gorąco.

Szczęk oręża

Kiedy dochodzi do starcia pomiędzy twoimi oddziałami a jednostkami wroga, masz do wyboru trzy opcje. Komputer może policzyć wynik spotkania, porównując ze sobą liczbę i siłę obu stron oraz zapewne kilkadziesiąt innych współczynników, może też rozegrać bitwę, w całości poruszając jednostkami za ciebie. Albo całkowicie ustąpić pola, pozwalając ci na wykazanie się zmysłem taktycznym i smykałką do wojenki. Kiedy wybierzesz opcję drugą lub trzecią, kamera przybliża się do miejsca potyczki, pokazując je w innej, dużo mniejszej skali, w której każda z jednostek jest wyraźnie widoczna. Tutaj poruszanie oddziałami wygląda niemalże identycznie jak na mapie głównej; identycznie dysponujesz określonym zasobem punktów ruchu, tak samo w systemie turowym przemieszczasz swoje jednostki i wskazujesz im cel ataku.

Dzięki mnogości opcji ataku, zróżnicowaniu jednostek i ewentualnej możliwości rzucania czarów (jeśli mag jest w pobliżu) bitwy są zazwyczaj ciekawe i wciągające. Szczególnie wtedy, kiedy walka toczy się u wrót jakiejś osady czy większego miasta, kiedy to trzeba przełamać opór skrytych za murami obrońców (kiedy atakujesz) lub wytrzymać napór przeciwnika na tyle długo, by się wycofał lub stracił wszystkie wojska (kiedy się bronisz). Po każdej potyczce wszystkie jednostki, jakie przeżyły starcie, otrzymują punkty doświadczenia, co wpływa na ich umiejętności i siłę rażenia w kolejnych starciach.

Po rozegraniu kilkudziesięciu potyczek w Age Of Wonders 2, mam jednak pewne zastrzeżenia, co do sposobu, w jaki komputer kieruje jednostkami gracza, kiedy zdajesz się na niego w doprowadzeniu walki do końca. O ile kalkulacja wyniku starcia bez rozgrywania potyczki wychodzi zazwyczaj sprawiedliwie, tak bitwy prowadzone automatycznie przez komputer mogą nieraz porządnie zirytować. Ignorując zupełnie zasady zdrowego rozsądku, komputer potrafi np. wysłać na pierwszą linię ataku łuczników, wydaje mi się też, że w tym trybie toczenia bitew komputer oszukuje trochę na swoją korzyść przy zadawaniu ciosów i obliczaniu siły obrażeń (jednostki Merlina nieco częściej pudłują, zadają słabsze ciosy).

Co w Evermore piszczy...

Age Of Wonders 2 zaopatrzone zostało w przepiękną ręcznie malowaną grafikę, która urzeka przede wszystkim w wizerunkach bohaterów czy też planszach pojawiających się przed misjami. Z równie wielkim wyczuciem smaku i estetyki przygotowano jednostki, mapy czy też miasta, tyle tylko, że ze względu na zastosowaną w grze perspektywę, nie wszystkie te szczegóły widoczne są na pierwszy rzut oka. Zwolennicy grafiki trójwymiarowej nie będą pewnie zachwyceni Tronem Czarnoksiężnika, ale przy grze należącej do takiego, a nie innego gatunku, ważniejsze od trójwymiarowych fajerwerków są chociażby dostępne rozdzielczości, a tu AoW2 ma się czym pochwalić (gra obsługuje rozdzielczości do 1280x1024).

Słabiej wypada niestety dźwięk. Sama muzyka, klasycznie symfoniczna i tradycyjnie podniosła niczym nie zaskakuje, stanowi natomiast dobre tło dla rozgrywanych misji, gorzej jest z efektami dźwiękowymi. Ich mizerność objawia się najbardziej podczas bitew, kiedy to każda z jednostek tak samo krzyczy atakując, tak samo stęka otrzymując ciosy, tak samo charczy oddając ducha.

Esencja strategii

Gdyby w tej recenzji, oczywiście po usunięciu kilku zdań, podmienić tytuł Age Of Wonders II na Heroes Of Might & Magic IV, tekst ten nie straciłby chyba ani odrobiny na trafności i rzeczowości. Rzeczywiście, Tron Czarnoksiężnika to bardzo mocny konkurent dla "hirołsów", głównie z tego powodu, że gry te są w swoich założeniach, a nawet w sposobie ich realizacji bardzo podobne. I tu, i tu mamy świat fantasy, turowy system walki, dwupoziomową mapę świata, herosów pomagających głównemu bohaterowi, rozwój miast, magiczne artefakty, bogate w magię Księgi Czarów, bitwy rozgrywane na oddzielnej mapie. Tych podobieństw można by wymienić jeszcze wiele więcej, nie tylko zresztą w kontekście Heroes Of Might & Magic IV - system dyplomacji (określanie korzyści obu stron na zasadzie targu) czy rozwoju miast jest niezwykle podobny do tego zastosowanego w Civilization III. Tron Czarnoksiężnika bazuje też oczywiście bardzo mocno na rozwiązaniach zastosowanych w poprzedniej części gry.

Zarzut niewielkiej oryginalności Age Of Wonders II jest niepodważalny, zwróć jednak uwagę, że tytuły, z których twórcy gry zapożyczyli pomysły, to ścisła czołówka gatunku. W Tronie Czarnoksiężnika udało się te idee i rozwiązania stopić w jedną całość, dającą bardzo dużo radości i satysfakcji z grania. To jak gdyby esencja dobrej gry strategicznej, bowiem z innych gier gatunku autorzy AoW przenieśli to, co ich zdaniem było najlepsze, a szerokim łukiem ominęli to, na co narzekali gracze. Dlatego jeśli jesteś fanem tego typu gier, nie zdziw się, że po uruchomieniu Age Of Wonders 2 świat nagle przestanie dla ciebie istnieć, a ty będziesz chciał jeszcze tylko zagrać jedną kolejkę, i jeszcze jedną kolejkę, i jeszcze jedną i jeszcze...



09/2002

INFO

8+

Producent: GOD **Dystrybutor:** Play-It **Internet:** http://aow2.godgames.com/
Wymagania: PII 300 MHz, 64 MB RAM **Akcelerator:** tak 4 MB



- emocjonująca, ciekawa kampania ■ ogromne grywalność ■ zawiera wszystko to, co najlepsze w turowych strategiach fantasy ■ duża ilość czarów, artefaktów, jednostek i innych elementów gry ■ wciągający tryb multiplayer, także przez e-mail ■ piękne, malowane grafiki ■ dobrze dobrany poziom trudności



- mało oryginalnie ■ słabe udźwiękowienie walk

GATUNEK: ARCADE

ATARI WARLORDS

Qn'ik

Do recenzji tej gry podchodziłem z pewną (taką) nieśmiałością. Wstyd się przyznać, ale nigdy nie miałem większego kontaktu z Warlords - słynną sagą gier strategicznych. Jako że jestem człek otwarty, postanowiłem podjąć się tego wymagającego zadania. Spodziewałem się bowiem gry niełatwej i złożonej. Tymczasem producenci spłatali mi ładnego figla!

I co ja robię tu, uu-u?

Jestem w innej bajce! Już podczas instalacji nieco zdziwiłem się. Za grę odpowiada firma Atari - znana większości graczy, ale raczej nie ze względu na tworzone przez nią strategie. Gdy uruchomiłem grę, wszystko stało się jasne: nowa gra z Infogramesu nie ma nic wspólnego z cyklem strategicznym - jest tylko prostą zręcznościówką! A dokładniej - remake pradawnej zręcznościówki z 8-bitowego Atari, zatytułowanej: Warlords!

Rules of engagement

Zasady wojujących lordów są nader proste i klarowne. Gra jest wariacją na temat odbijania piłeczki, która niszczy ściany - tyle że zamiast piłeczki mamy ogniste kule, a zamiast ścianki, składającej się z kilku pikseli, całkiem przyzwoicie wykonane trójwymiarowe zamki. Te są cztery, w każdym z nich siedzi postać obwarowana wieloma murami. Po planszy lata również jakiś pterodaktyl, który co jakiś czas wypuszcza ognistą kulę. Gdy te na planszy są już cztery, ptaszysko wydala wówczas power-up. Zadaniem gracza jest ochrona zamku i - przede wszystkim - postaci się w nim znajdującej przed kulami. Kieruje on przyczepioną do murów tarczą, którą odbija kule lub też je łapie, później wyrzucając ze zwielokrotnioną szybkością oraz siłą. Gra kończy się, gdy na planszy pozostanie tylko jeden zawodnik.

Myślę, zatem żyję

O dziwo gra nie polega tylko na szybkim naciskaniu klawiszy tudzież wymachiwaniu gryzoniem. Oczywiście refleks jest bardzo istotny, ale warto również zadbać o taktykę. Nie ma większego problemu w wykończeniu dwóch zamków na skrzydłach - wystarczy kilka mocnych fireballi po bokach, żeby wysadzić w powietrze budowlę, prawie nie naruszając murów. Dużo gorzej ma się sprawa z zamkiem po skosie - tu trzeba sporo kombinowania, jak również szczęścia. Warto więc zastanowić się, czy wytępić od razu kolegów na skrzydłach, czy oszczędzić ich (narażając się na kolejne ataki), by wykończyli się między sobą. Ot, typowe dylematy dowódcy.





"Cztery wieże"- czyli dwa razy lepsze od Tolkiena?



Przemyśl to sam

Mam pewne opory przed stawianiem grze tak niskiej oceny - jaką jest piątka. Bawiłem się przednio, choć krótko - gra ma sporo etapów, ale każdy z nich jest identyczny, różni się tylko grafiką. Żadnym urozmaiceniem nie są również etapy bonusowe, a polegają one na strzelaniu mocnymi kulami do smoka, który złośliwie niszczy zamek gracza.

Jeśli cena gry nie będzie zbyt wygórowana (powiedzmy - góra 15 złotych), można ją kupić.

Chodź, pomaluj mój świat

Na żółto, na niebiesko, na czerwono, zielono, różowo... i jeszcze wiele innych kolorów. Twórcy Warlords nie pożałowali kolorów z palety barw, co niestety niezbyt dobrze odbiło się na przejrzystości. Grafika jest dość ładna i wykonana starannie, ale niektóre plansze bywają wręcz pstrokate. Na szczęście nie przeszkadza to tak bardzo, by nie móc połapać się, z której strony leci kula - a w gruncie rzeczy na tym bazuje cała gra. Wszelkie obiekty w Warlords są w pełni trójwymiarowe. Szkoda tylko, że jedynym słusznym widokiem jest klasyczny - z góry, co nie pozwala w pełni cieszyć się oferowanymi przez engine możliwościami. Inna sprawa, że sterowanie w grze - na przykład przy trybie FPP - byłoby właściwie niemożliwe.

Jolka, Jolka, pamiętasz?

Jako bonus autorzy dorzucili pierwsze wydanie gry. Poza oczywistymi różnicami (grafika i dźwięk) wiele tych produkcji nie różni. No, może jedynie to, że pierwowzór był nieco trudniejszy - ogniste kule czasem bardzo szybko latały. Przez te wszystkie lata grywalność pozostała jednak niezmienna i grafika nie ma na nią prawie żadnego wpływu.

Dziś piszę dla mamony

Tę grę stworzono dla pieniędzy - nie ma co tego, pozornie normalnego faktu kryć. Dlaczego tylko pozornie? Gdyż autorzy zdecydowanie nie postarali się. Stworzyli dość dobry engine graficzny, w założeniach gry postanowili mimo to nic nie zmieniać - bo i po co, skoro stare są bardzo dobre i niezwykle przyjemne? Tylko warto zastanowić się, ilu graczy kupi nową i zapewne trochę kosztującą, klasyczną pozycję tylko i wyłącznie dla jej nowej szaty graficznej?

Kiedy Joszko gra

Muzyka w Warlords jest chyba najjaśniejszą stroną gry. Na płycie zajmuje... 300 megabajtów - szkoda tylko, że jest zapisana w wavach, a nie w mp3 - byłoby jej więcej. Nie prezentuje może jakiegoś wyjątkowego poziomu, ale pasuje do planszy, na której akurat rozgrywa się pojedynek - tak więc w Egipcie będziemy słyszeć orientalne brzmienia, a w średniowiecznym zamku grające trąbki i fanfary.

INFO

5

Producent: Infogrames **Dystrybutor:** Infogrames **Internet:** www.infogrames.com **Wymagania:** PII233, 32 MB RAM **Akcelerator:** co najmniej z 16 MB



- lekka i przyjemna
- jest też wersja klasyczna
- muzyka



- to ma być pełnoprawna gra?!
- kolorystyka
- brak urozmaicenia
- muzyka w wavach (żeby było czym zapełnić CD)
- mylący (dla fanów strategii) tytuł

Warlords - nie mylić z... Warlords!

GATUNEK: ACTION-ADVENTURE

ZANZARAH
THE HIDDEN PORTAL

Hut Sędzimir

Mój dziadek zawsze mawiał - "podejmuj wyzwania". Po czym dodawał - "...bo jak już spadać, to z wysokiego konia". Nie wiem, czy twórcy gry Zanzarah, firma Funatics, mieli z moim dziadkiem coś wspólnego, ale w sposobie ich podejścia do swojego najnowszego dzieła widzę cień bardzo podobnej filozofii i światopoglądu. Założenia Zanzarah były bardzo ambitne, gra bez wątpienia stanowi swego rodzaju wyzwanie na skostniałym ostatnimi czasy rynku komputerowej rozrywki. A to, że się do końca nie udało... Przynajmniej spadli z wysokiego konia.

Na początku jednak nic nie zapowiadało, że Zanzarah: The Hidden Portal skłoni mnie do takich refleksji i przypomni mi starego dziadka (który zresztą przeniósł się niedawno do krainy wiecznych kombatantów, świeć Panie nad jego duszą). Krótkie, pomysłowe, bo opowiedziane z zastosowaniem ciekawie dobranego efektu graficznego (całość w sepii), intro, przedstawia główną bohaterkę gry, młodą dziewczynę imieniem Amy. W chwili, kiedy ją poznajemy, Amy obchodzi właśnie swoje osiemnaste urodziny. Nie jest to jednak jeden z najszczęśliwszych dni w jej życiu....

Każda podróż zaczyna się od kłótni

Amy to spokojna, grzeczna, dobrze ułożona dziewczyna. W przeciwieństwie do jej rówieśników, nie świętuje wkroczenia w dorosłość galonami wysokoprocentowego piwa, pierwszym kontaktem z narkotykami i przypadkowym seksem bez zabezpieczenia. Chce po prostu spędzić kilka miłych chwil ze swoimi znajomymi, przy kawie, ciastku, co najwyżej lampce szampana. Wszystko psuje jednak - kolejna z wielu w ciągu kilku ostatnich tygodni - kłótnia z rodzicami. O co poszło? Nieważne. Ważne, że Amy siedzi teraz sama w domu z głową schowaną pod poduszką, niechętna do jakichkolwiek kontaktów ze światem zewnętrznym. Świat zewnętrzny jednak postarał się, by Amy zwróciła nań uwagę - dziwne szmery i hałasy na strychu to coś, czego nie można zlekceważyć. Tu kończy się intro, a zaczyna gra.

Bajkowość obecna w porządnie doszlifowanej oprawie graficznej, w dialogach czy w lekkim humorze całej gry daleka jest jednak od dziecinności. To raczej takie nostalgiczne, sentymentalne wspomnienia z magicznego okresu dzieciństwa.

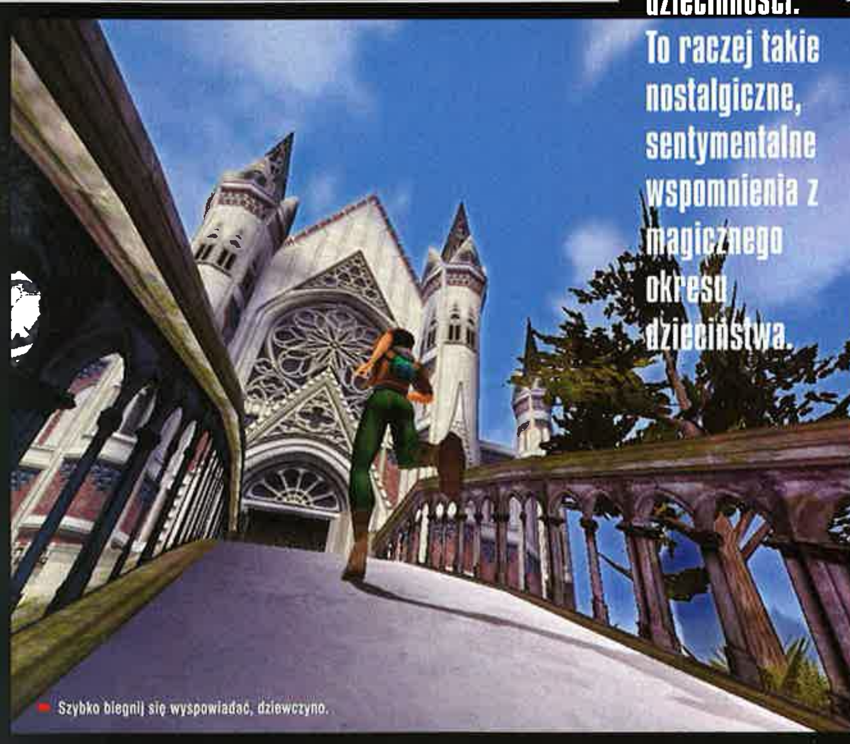


Handlarz Magią wie, jak robić interesy w taki sposób, by zawsze wyjść na swoje.



Podczas podróży spotkasz wiele bajkowych postaci.

Gra, w której akcja przedstawiona jest we w pełni trójwymiarowym środowisku, podobnie jak w Tomb Raiderze czy Gothic, grze zbliżonej w swoich założeniach do Zanzarah. Kiedy tylko zakończy się animacja początkowa, Amy ląduje na środku swojego pokoju i jest już w zupełności pod kontrolą gracza. Tyle tylko, że na początku niewiele możemy zrobić - pozwiedzać kilka pokoi jej mieszkanka - swoją drogą całkiem dobrze się jej żyje - podskoczyć dwa razy w kuchni i ostatecznie wspiąć się po schodach na strych. Tam Amy znajduje niewielką skrzyneczkę, której wcześniej tam nie było. Dziewczyna otwiera skrzynkę, znajduje magiczny kamień, przez przypadek używa go i... przenosi się do innej rzeczywistości (lub jeśli wolisz terminologię zaczerpniętą z powieści science-fiction - do alternatywnego wymiaru). Już na miej-



Szybko biegnij się wyspowiadać, dziewczyno.



Pięćdziesiąt wróżek czeka tylko na ciebie...

scu spotyka zielonego goblina (chwilę po tym, jak mówi do siebie pod nosem - "...mam nadzieję, że to nie jeden z tych snów z małymi, zielonymi ludzikami..."), który wyjaśnia jej, gdzie jest, jak tu trafiła i co ją czeka w ciągu kilku najbliższych dni. A to wszystko w co najwyżej czwartej minucie gry.



Miejsce Amy w całym tym zamieszaniu wyznacza starodawna przepowiednia, która mówi o bohaterce wywodzącej się z ludzkiej rasy, która w chwili próby uratuje Zanzarah przed wszystkimi niebezpieczeństwami. Problem w tym, że dokładnych słów przepowiedni nikt dziś dokładnie nie pamięta. W sumie nie wiadomo nawet, czy to rzeczywiście miała być kobieta i czy z ludzkiego rodu, więc na dokładniejsze informacje dotyczące sposobu, w jaki Zanzarah ma być uratowane przez Amy, nie ma co liczyć. Poza tym - co zresztą nie powinno chyba dziwić - na początku dziewczyna traktuje całą sprawę jak jakiś niedorzeczny sen. Może jednak pomyliła u koleżanki-hippiski wywar z halucynogennych grzybów z herbatą?

Deathmatch z wróżką

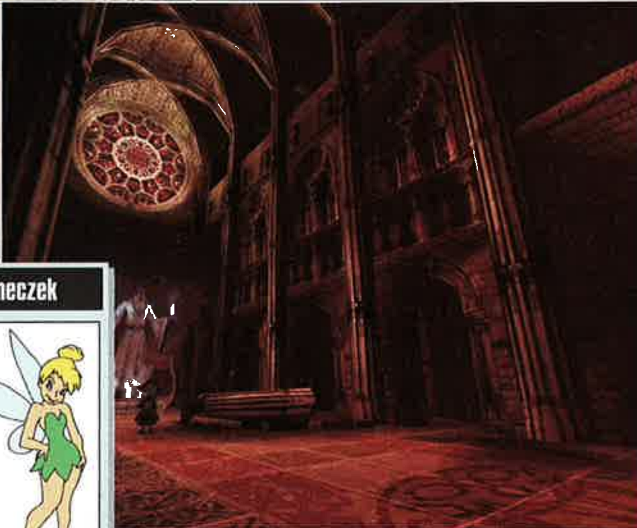
Czytacie pewnie te słowa opisujące fabułę gry i zastanawiacie się, gdzie są te wyzwania, gdzie ten "wysoki koń", o którym pisałem we wstępie. Przyznam, że na początku też byłem do Zanzarah: The Hidden Portal nastawiony obojętnie. Przygody młodej dziewczyny, która podróżuje między światami realnym i nierzeczywistym, to przecież pomysł wzięty z jednej z lepszych przygodówek ostatnich lat, czyli The Longest Journey fińskiej firmy Funcom. I to pomysł wzięty na żywca, gotów byłem przysiąc, że jeszcze się rzucał i błagał o pomoc (nawet bohaterki wyglądają podobnie!). Z drugiej strony przygodowa gra z elementami RPG-a, zrealizowana w trójwymiarowym środowisku, z kamerą unoszącą się tuż za głównym bohaterem, to patent zbyt podobny do całkiem niedawno wydanej gry Gothic. Szybko jednak okazało się, że programiści z Funatics, być może właśnie obawiając się oskarżeń o brak oryginalności, wprowadzili do Zanzarah kilka pomysłów na pierwszy rzut oka całkiem szalonych.



Sowy zawsze służą poradą. O Zanzarah wiedzą niemal wszystko.



Do budynków możesz wejść i dowolnie je eksplorować.



Monumentalna katedra to jeden z nielicznych przytłaczających gracza elementów graficznych gry.

Niegrzeczne duszki i zdziczałe wróżki

Historia opowiedziana przez Zielonego Goblina jest o tyle ważna, że Zanzarah to gra, którą najłatwiej przyporządkować do gatunku noszącego pojemną nazwę "przygodowa". A w moim przynajmniej przekonaniu - mam nadzieję, że się z tym zgodzicie - w tego typu tytułach to właśnie historia wymyślona przez twórców gry jest najważniejsza. W Zanzarah historia ta jest przede wszystkim poważnie pokręcona. Okazuje się bowiem, że wszyscy mieszkańcy tej krainy - a jak się później okaże, jest to cała znana z bajek menażeria, z elfami, goblinami i wróżkami na czele - zamieszkiwali niegdyś, wraz z ludźmi, jeden świat. Kiedy jednak ludzkość zaczęła zbytnio się rządzić, a jej bezlitosna cywilizacyjna ekspansja zagroziła pozostałym rasom, wszystkie one przeniosły się do Zanzarah, gdzie mogły powrócić do swojego dawnego życia w spokoju, nie obawiając się zniewolenia przez ludzi. Władzę objął tam Biały Strażnik, mędrzec, który tak zorganizował życie w krainie, że wszystkim żyło się dostatnio i szczęśliwie. Jednym z jego największych osiągnięć było stworzenie wróżek (po angielsku "fairies") strzegących mieszkańców Zanzarah przed niebezpieczeństwami i pomagających im w ich codziennych czynnościach.

Jak to jednak zwykle w bajkach bywa, nagle, nieoczekiwanie i z zupełnie niezrozumiałych powodów raj baśniowych istot zaczął nagle zamieniać się w piekło - może nie piekło na ziemi, ale na pewno piekło na Zanzarah. Wróżki, zamiast strzec swoich właścicieli, stanęły przeciwko nim i zaczęły atakować bogu ducha winne elfy i gobliny. Na krainę spadła też plaga chochlików ("pixies"), strasznych owłosionych psotników, które nie tylko splątują grzywy koni, ale też kradną drobne przedmioty i mówiąc najogólniej wszystkich bardzo, ale to bardzo denerwują. Mieszkańcy Zanzarah chętnie użyliby nawet ostrzejszych słów, ale to przecież postacie z bajek...

Dzwoneczek



Kim tak naprawdę są wróżki, nikt dokładnie nie wie, zresztą nic w tym dziwnego, skoro są to postaci bajkowe. We współczesnej pop-kulturze istnieją dwa wizerunki wróżki - według pierwszego z nich wróżka to młoda, piękna kobieta czyniąca dobre czary. Według drugiego to mała fruwająca dziewczynka, również magiczna. Ten drugi wizerunek przyjęli twórcy gry Zanzarah, ale nie tylko oni. Najsłynniejszą wróżką z tych małych i skrzydlatych jest bez wątpienia Dzwoneczek z powieści o przygodach Piotrusia Pana. Dzwoneczka znają chyba wszyscy - z gier, z komiksów, z filmów (wcielały się w niego m.in. Julia Roberts i Kylie Minogue), przede wszystkim zaś z animowanych bajek Walta Disneya, w których Dzwoneczek pojawia się zawsze podczas napisów początkowych przy logo firmy.

Pierwsza rzecz, która dosłownie zwaliła mnie w pierwszej chwili z krzesełka, na którym siedziałem, to system walki zastosowany w grze. Nie przejęzyczyłem się - system walki. Zanzarah to gra, której w sumie dużo bliżej przygodówce niż temu, co moglibyśmy nazwać RPG-iem, ale od czasu do czasu i Amy przyjdzie walczyć. Dokładniej zaś nie samej Amy, tylko jej wróżce. Pisałem już, że wróżki, niegdyś pomocnice mieszkańców Zanzarah, teraz stanęły przeciwko nim. To prawda, ale tylko po części, bowiem część wróżek stoi jeszcze po stronie dobra i spokoju. I to z ich usług właśnie korzysta Amy i inne pozytywne postaci gry. Usługi te okazują się przydatne podczas walki, bowiem wszelkie spory, konflikty, potyczki i pojedynki rozstrzygane są w Zanzarah w drodze starcia pomiędzy wróżkami obu stron.

Kiedy więc dochodzi do walki, na ekranie ukazuje się krótka informacja o tym, jakiego rodzaju wróżka będzie naszym wrogiem, potem pojawia się ekran, gdzie przeciwnika widzimy dokładnie i obejrzeć go możemy ze wszystkich stron. Poza

wyglądem zewnętrznym pojawiają się tu także informacje o poziomie doświadczenia takiej wróżki oraz ewentualnych czarach ofensywnych i defensywnych, jakie znajdują się w zasięgu jej umiejętności. To jeszcze zniosłem na krzesełku. Kiedy jednak okazało się, że wróżki pojedynkują się ze sobą w konwencji zapożyczonej z gier takich jak Quake III: Arena i Unreal Tournament, leżałem już na ziemi z obitą... pupą. Od razu wyjaśnił się tryb "deathmatch", jaki zobaczyłem przeglądając zaraz po uruchomieniu gry opcje trybu multiplayer. Wyobrażacie to sobie? Dwie lub więcej wróżek fruwających po trójwymiarowej, pełnej zaułków i kryjówek arenie, z celownikiem na środku ekranu i czarami zmienianymi tak, jak w porządnym FPP-ku zmienia się bronie? Przyznam się, że takiego zaskoczenia nie przeżyłem przy komputerze od czasu... Właściwie chyba nigdy wcześniej.

Zbierz je wszystkie

"System wróżek" to w Zanzarah najbardziej oryginalny pomysł, którego konsekwencją są inne ciekawe rozwiązania. Podczas walki wróżki korzystają z różnych czarów, głównie ofensywnych. Jak wiadomo nie od dziś wszystkim czytelnikom powieści fantasy, magia ma to do siebie, że niewłaściwie użyta obraca się przeciwko osobie rzucającej czary. Podobnie jest w Zanzarah podczas walki. By rzucić czar ofensywny - czyli w konwencji FPP strzelić - musisz chwilę przytrzymać, a następnie puścić lewy przycisk myszy. Im dłużej trzymasz wciśnięty przycisk myszki, tym szybciej wiruje wokół centrycznej osi celownik na ekranie i tym większą moc ma rzucony przez ciebie czar. Jeśli jednak przytrzymasz lewy przycisk za długo (mniej więcej powyżej 3 sekund), ładunek magii będzie zbyt wielki, byś mógł go utrzymać - i to ty otrzymasz tyle punktów obrażenia, ile dostałby maksymalnie twój przeciwnik! Pozwala to czynić walkę na arenach nieco ciekawszą, choć na początku ciężko się przestawić, bowiem jednorazowe, krótkie naciśnięcie lewego przycisku - a więc w większości FPP-ków pojedynczy strzał - tutaj w ogóle nie działa.

Kiedy walka kończy się twoim sukcesem, twoja wróżka (lub wróżki) otrzymuje, w zależności od mocy pokonanych przeciwników, określoną ilość punktów doświadczenia, co pozwala jej na wejście na wyższy poziom, uzyskanie dostępu do nowych czarów oraz - niestety automatyczne - zwiększenie współczynników takich jak prędkość czy skoczność. Jednocześnie na końcu walki możesz posiąść wróżkę przeciwnika - nie, nie w TYM sensie! - i wystawiać ją w kolejnych pojedynkach już w swoich barwach. Wszystkich rodzajów wróżek jest w grze pięćdziesiąt, więc jest czego szukać. To zamienia grę w coś z pogranicza Tamagotchi/Pokemona, bowiem zbieranie wróżek i ich szkolenie sprawia dość dużą frajdę i może stać się zabawą samą w sobie.



Mapa Zanzarah nie jest szczególnie dokładna, ale mimo to spełnia swoje zadanie.

Czary wykorzystywane przez wróżki musisz kupować u Handlarza Magią, który przyjmuje, jak przystało na tak zaszczytną profesję, jedynie Magiczne Monety. Monety te możesz znaleźć porozrzucane na tyłach domów, w jaskiniach i innych zakamarkach. Możesz je także zdobyć wykonując questy dla napotkanych postaci lub łapiąc wspominane już złośliwe

Programiści z Funatics podjęli wyzwanie stworzenia nowatorskiej, niebanalnej, unikającej schematów gry action-adventure. A to, że się do końca nie udało... Przynajmniej spadli z wysokiego konia.

chochliki. Ponieważ Zanzarah to gra niezwykła, również zakupy są rzeczą niezwykłą. Kiedy przychodzisz z monetami do kupca, ten losuje ze swoich zasobów kilka, maksymalnie pięć czarów. Nie masz wpływu na to, jakie zaklęcia znajdą się w takiej piątce, możesz jedynie, jeśli oczywiście jesteś jakimś zainteresowany, wskazać ten czar, który chciałbyś kupić. Jeśli takiego czaru nie ma, nie wskazujesz nic, a pieniądze przepadają. Ciężko się z tym pogodzić, ale Handlarze Magią są monopolistami, więc nie ma co z nimi dyskutować.





Zanzarah to uproszczony RPG, więc i inwentarz nie jest zbyt skomplikowany.



Jak każda dobra przygoda, także Zanzarah zawiedzie cię czasem do podziemi.

Klimat z ekstra szlifem

W Zanzarah występuje jeszcze trochę innych nowatorskich, nietypo-

Pięćdziesiąt wróżek czeka tylko na ciebie...

Gra-Frankenstein

Zanzarah to gra, która pod pewnymi względami przypomina monstrum Frankensteina. Podobnie jak ów potwór, złożona została z elementów zapożyczonych z innych gier, tyle tylko, że wymieszanych w dość niezwykły sposób. Inspiracji twórców Zanzarah szukać należy w następujących grach:



The Longest Journey

Funcom, 2000

Z kultowej przygodówki firmy Funcom twórcy Zanzarah wzięli główną bohaterkę, młodą dziewczyną wplątaną wbrew jej woli i wiedzy w wielką, międzywymiarową awanturę. Amy ma charakter, a nawet wygląd, bardzo zbliżone do bohaterki The Longest Journey i właściwie mogłaby śmiało występować i w tej drugiej grze.



Gothic

Piranha Bytes, 2001

Znazarah wygląda bardzo podobnie do gry Gothic, jeśli chodzi o przedstawienie środowiska, w którym toczy się akcja, podobny jest także interfejs i sposób interakcji głównego bohatera ze światem zewnętrznym. Zanzarah jest jednak nieco ładniejsze, bardziej bajkowe i kolorowe.



Final Fantasy VII

Square, 2000

Walka prowadzona przy użyciu magicznych istot to jeden z głównych atutów siódmej części Final Fantasy. W tej niezwykle popularnej grze bohaterowie mogli wzywać Aeony, potężne bestie z innego wymiaru, które siały spustoszenie w szeregach przeciwnika. System Aeonów z Final Fantasy X, w którym wezwane bestie aż do śmierci pozostają na polu walki, najbardziej przypomina to, co widzimy w Zanzarah.



Unreal Tournament

Epic, 2000

Unreal Tournament to gra FPP sprowadzona do jednego - pojedynków z przeciwnikami na trójwymiarowych arenach. Walki wróżek w Zanzarah wykonane są w podobnej konwencji, choć oczywiście daleko im do poziomu gier takich jak właśnie Unreal Tournament czu Quake III: Arena.



Pokemon

Nintendo, 1996

Stworzona przez firmę Nintendo gra na przenośną konsolkę GameBoy dała światu Pokemony i pomysł na zbieranie i trenowanie własnych potworków wystawianych później w walce. Podobnie jest w Zanzarah, gdzie jednym z zadań gracza jest również zbieranie i trenowanie wróżek, które potem stają do walki z wróżkami przeciwnika.



Takie widoki rzadko kiedy zdarzają się w grach fantasy. Właściwie... nie zdarzają się nigdy.

Zanzarah to przepiękna kraina, na miejscu Amy zostałbym tam na zawsze.

wych pomysłów, zbyt mało jednak i niewystarczająco ciekawych, by o nich szerzej pisać. Poza tym The Hidden Portal to gra trzymająca się pewnych standardów. Wędrujesz po różnych lokacjach, znajdujesz przedmioty i ich używasz, rozmawiasz z napotkanymi postaciami i albo uzyskujesz od nich informacje (w całej krainie najlepiej poinformowane są sowy), albo pomagasz im w ich problemach. No i walczysz, ale to już opisałem. Fabuła gry ciągnie się dość długo, rzuca Amy między wymiarami i miejscami jak najgorsza turbulencja, a co ciekawe, prawie do samego finału nic nie jest pewne, nie wszystko jest wiadome, cały czas brakuje kilku elementów tej zagadki-układanki. Rozmowy z postaciami to wybór prostych opcji dialogowych, nawet nie tyle samych wypowiadanych zdań, co tematów, o które A my pyta swoich rozmówców. Interfejs, sposób komunikowania się gracza ze światem gry jest niezwykle prosty i niewydumany. Wszystkie czynności, takie jak rozpoczęcie rozmowy, użycie przedmiotu z otoczenia czy wybór opcji dialogowej wykonuje się lewym przyciskiem myszy, prawy służy praktycznie wyłącznie do nieszczególnie przydatnych ze względu na charakter gry skoków.

O ile jednak Zanzarah nie ujmuje szczególnie strukturą gry i samą rozgrywką, tak na pewno na korzyść tego tytułu działa wspaniały wykreowany w nim klimat. Zanzarah to świat bajkowy, jak z filmów Disneya czy innych animowanych kreskówek. Elfy są sympatyczne i uśmiechnięte, podobnie krasnoludy, wszystkie budynki przypominają swoją architekturą chatki smerfów, a bohaterka gry, kiedy coś jej się uda, podskakuje radośnie w miejscu - a wszystko jest jasne, barwne i miłe dla oka. Bajkowość obecna w porządnie doszlifowanej



oprawie graficznej, w dialogach czy w lekkim humorze całej gry daleka jest jednak od dziecinności. To raczej takie nostalgiczne, sentymentalne wspomnienia z magicznego okresu dzieciństwa - piękne i miło rozczulające chyba dla wszystkich powyżej 17 roku życia.

Kłopoty w raju

Zanzarah to gra trudna w ocenie. Z jednej strony (struktura rozgrywki, główna bohaterka, interfejs, po części także fabuła) mało oryginalna, z drugiej zaś oryginalna aż ZA bardzo. Za bardzo, bowiem deathmatch na trójwymiarowej arenie nie jest tym, czego oczekiwałbym w grze fantasy. Owe FPP-kowe pojedynki wykonane są solidnie, ale bez specjalnych rewelacji, a ich mocno zręcznościowy, przez co w dużym stopniu losowy charakter pewnie nie przypadnie do gustu tym, którzy oczekują po The Hidden Portal wymagającej główkowania przygody. Związane z obecnością w świecie gry wróżek inne pomysły (np. zakupy u Handlarzy Magią) są bez dwóch zdań interesujące, ale tak naprawdę sprawiają wrażenie na siłę wycudaczonych. To takie przyciągające uwagę pomysły, które jednak nie zwiększają grywalności gry - jak meble od awangardowego designera, które mają intrygujący kształt, ale właściwie nie wiadomo, gdzie się siada.

Przed ekranem komputera spędziłem przy Zanzarah kilkanaście godzin, podczas gry raczej byłem zadowolony, ale większość tych nietypowych, nowatorskich rozwiązań po jakimś czasie zaczynała drażnić. Zatęskniłem za normalną RPG-ową walką, za normalnymi zakupami, za drużyną składającą się z kilku różnych postaci, a nie jednej bohaterki i bandy latających Dzwoneczków ze skrzydełkami i zabójczymi czarami. Programiści z Funatics podjęli wyzwanie stworzenia nowatorskiej, niebanalnej, unikającej schematów gry action-adventure. A to, że się do końca nie udało... Przynajmniej spadli z wysokiego konia.



09/2002

7

INFO

Producent: Funatics ■ **Dystrybutor:** LEM ■ **Internet:** http://www.zanzarah.com ■ **Wymagania:** PIII 500 MHz, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** tak, 8 MB



■ cudowny, bajkowy klimat ■ bardzo ładna oprawa graficzna ■ główną bohaterkę da się lubić ■ długa, interesująca przygoda ■ próba wprowadzenia kilku nowatorskich rozwiązań...



■ próba wprowadzenia kilku nowatorskich rozwiązań... nie całkiem udana ■ pojedynki FPP na arenach nie pasują do klimatu gry ■ dużo pomysłów na siłę udziwnionych

GATUNEK: FPP/STRATEGIA

Hidden & Dangerous Deluxe



■ Pepin Krootki

Pogoda za oknem nie skłania do spędzania czasu przed komputerem. Oczywiście dla prawdziwych graczy to żaden argument. Oni już dawno zaopatrzyli się w nieprzepuszczające światła rolety, żaluzje, zasłony i tym podobny osprzęt okienny lub po prostu wleźli razem z monitorem pod koc. Co za złośliwe bestie z tych odblasków na monitorze!!! I jak tu w takich warunkach "pracować"! Trzeba jakoś przetrzymać do wieczora... Może wtedy uda mi się wreszcie wypatrzyć wśród ciemnej gmatwaniny pikseli tego krewkiego snajpera, którego niemieckiej solidności (bodajby ją diabli!) zawdzięczam kolejne mozolne wczytywanie stanu gry...

Przyczajony gdzieś na ginącym w mroku wierzchołku wzgórza skurczybyk nie daje mi szans. Po prawdzie z wolna zaczyna do mnie docierać, że w tej grze to Niemcy są "skryci i niebezpieczni", natomiast nasi dzielni komandosi najwyżej żałośni i niekompetentni. Rzecz jasna, kiedy ochoczo wpakowali mi kulkę w plecy, bo chcieli ukatrupić strażnika, do którego właśnie się zakradałem - z mych ust popłynęło wiele innych, w większości brzydkich wyrazów. Konia z rzędem temu, kto popisał się racjonalizatorskim pomysłem ubrania na akcję czerwonych beretów. Dzięki nim nawet półślepy, kaprawy, szkopski rezerwista wypatrzy nas z odległości kilometra. A jak już wypatrzy, zazwyczaj nie omieszka uszczęśliwić kilkoma stalowymi pigułami tak skutecznie, jakby całą młodość spędził, łupiąc do jeleni w lasach Szwarcwaldu.







Przegięcie?

Problem jest ten sam co w pierwszym Rainbow Six - przeciwnicy strzelają zbyt celnie z dużego dystansu. Chwilami ma się wrażenie, jakbyśmy kierowali poborowymi, mając przeciw sobie najbardziej elitarne jednostki - a przecież jest zgoła odwrotnie. Także refleks hitlerowców jest bardzo dobrze wyćwiczony. Czasem zdaje mi się, że te łotry nie mają nic innego do roboty, jak tylko stać godzinami z karabinem gotowym do strzału w jakimś pustym pomieszczeniu i czekać, aż niespodziewanie wpadnie doń aliancki komandos... Zaiste czas reakcji przeciwników, szczególnie w późniejszych misjach, nie pozostawia żadnych szans niedzielnym graczom, a i zawodowcom nie pójdzie tu jak z płatka. Ponieważ brak znanej z R6 opcji automatycznego celowania, nie obędzie się bez częstego wczytywania stanu gry.

Na nasze szczęście, choć faszyści sięgają do pasa z szybkością Johna Wayne'a u szczytu formy, intelektem z pewnością nie przewyższają jego wierzchowca (ale przecież, jak uczą westerny, na Dzikim Zachodzie nieczęsto zdarzało się, by kowboj był większym intelektualistą od swego rumaka;))). Nierzadko bywa tak, że kiedy to wartownik - po napotkaniu zamkniętych na cztery spusty drzwi - miast poszukać innej drogi, z uporem maniaka szarpie za klamkę,

Od wersji Deluxe produktu oczekujemy zazwyczaj, że standardem znacznie przewyższać będzie wersję normalną. W przypadku H&D tak jednak nie jest.

wszczynając przy tym nie lada rwetes. Można być pewnym, że kiedy za jakiś czas przybędziemy w to samo miejsce, on wciąż będzie bezskutecznie nacierał na drzwi, nie racząc nawet od czasu do czasu obejrzeć się za siebie. Dzięki temu można najspokojniej w świecie dobyć bagnet i zakatrupić dziada...

Jak już napomknąłem na początku, baranie móżdżki w mundurach Wehrmachtu mają w postaci naszych komandosów godnego przeciwnika, który deficyt rozumu ze wszystkich sił stara się nadrabiać odwagą. Na efekty nie trzeba zwykle długo czekać. Chłopaki z drużyny ochoczo pchają się pod ostrzał, nie omieszkają też przy najbliższej sposobności przeskoczyć przez barierkę i czmychnąć w przepaść. Dlatego też wszelkie wąskie pomosty najlepiej pokonywać pojedynczo, a jak już całą grupą, to koniecznie przy użyciu komendy 'follow me' i w pełnym biegu, tak żeby pozostali nie mieli czasu na zrealizowanie głupich pomysłów.

Grunt to cierpliwość

Nie jest jednak aż tak trudno, jak by się mogło wydawać, i jeśli ktoś się zaprze, spokojnie skończy grę. Tak naprawdę potrzeba do tego tylko niewyczerpanych pokładów cierpliwości, bowiem rozgrywka jest bardzo liniowa. Trzeba tylko wyczaić, którędy chodzi jaki strażnik i skąd kto wybiega, gdy przejdziemy na drugą stronę ulicy. W praktyce przechodzenie każdej kolejnej misji wygląda mniej więcej tak: przesuwamy się o kroczek, inkasujemy kulkę w łeb, wiedząc już, kto i skąd strzela (na całe szczęście komputer nam to pokazuje), za następnym podejściem likwidujemy delikwenta, po czym posuwamy się o kolejny mały kroczek. I tak, aż przejdziemy

5

INFO

Producent: Illusion Softworks/Lonely Cat Games/Take 2 ■ **Dystrybutor:** Play-it ■ **Internet:** www.Lonelycatgames.com ■ **Wymagania:** Win'98, akcelerator z 16 MB pamięci, PII 400 MHz, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** niezbędny

(+) ■ klimat!!! ■ edytor ■ stare dobre H&D, aż się łezka w oku kręci ■ wciąż spora grywalność ■ coś tam jednak poprawiono i dołożono :)

(−) ■ wszystko już było ■ nadal stare niedoróbki

misję, w dzbanku skończy się kawa albo zwierzęta domowe oflagują się i przypomną, że od tygodnia nic w misce nie widziały, a piasek w kuwecie zmienił się w bajorko (albo smycz zapleśniała).

Zabawy jest rzeczywiście sporo, bo do "odsłużenia" czeka dziewięć kampanii zawierających w sumie trzydzieści dwie misje. Niestety nie jest



to nic ponad to, co katowaliśmy już na wszystkie sposoby w podstawowej wersji gry i w dodatku Fight For Freedom. Ma się rozumieć, że dla osób, które nigdy wcześniej nie zetknęły się z H&D, misje będą bardzo ciekawe, głównie za sprawą znakomitych scenariuszy. Jeśli lubicie klimat II wojny, a Medal Of Honor wydaje się wam trywialną zręcznościówką, naprawdę powinniście zapoznać się z H&D. Urzeknie was specyficzny klimat i muzyka. Oczywiście epizody z gry to tylko luźna fantazja na temat historii, ale sam teatr działań - to już coś. Misji w Grecji nie polecałbym jednak osobom, które serce mają po lewej stronie... :)

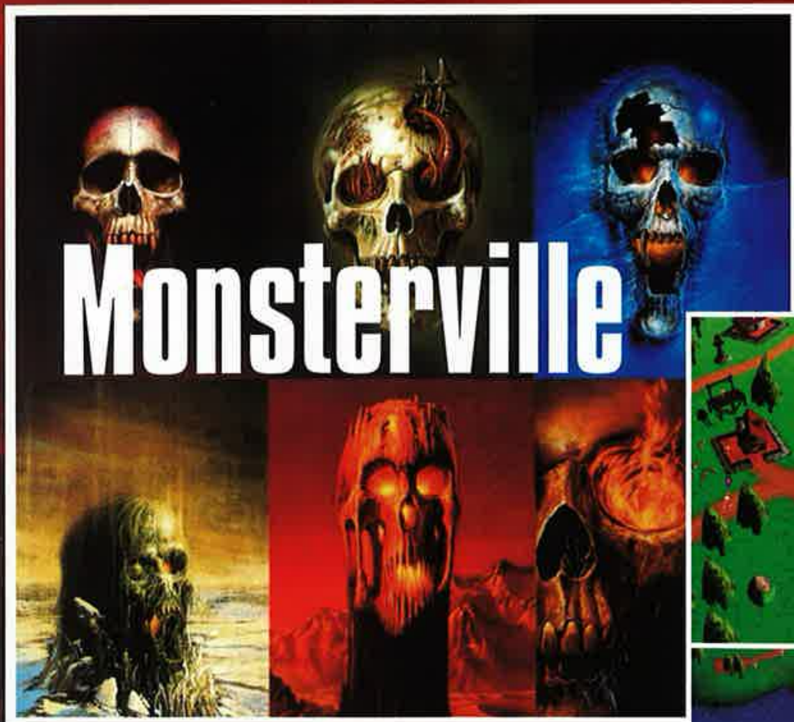
Deluxe czy Luxe-do-de...?

Od wersji Deluxe produktu - nieważne, czy to gra, samochód czy żelazko - oczekujemy zazwyczaj, że standardem przewyższać będzie wersję normalną. W przypadku H&D tak jednak nie jest. Edycja, która stała się przyczynkiem do napisania tego tekstu, ma wszystko to, czym mogą cieszyć się posiadacze "gołego" H&D, wzbogaconego o mission packi. No może jest jednak coś więcej - mam tu na myśli edytor umożliwiający wyczynianie z grą czego tylko dusza zapragnie. Nie sądzę jednak, by na to narzędzie połakomił się ktoś spoza ortodoksyjnych wyznawców serii H&D.

Nieliczni zwrócą też pewnie uwagę na zupełnie nowe efekty świetlne (bez których gra się jednak znakomicie obywała) i ulepszone cienie. Wszystkich natomiast będą wkurzać stare i nieulepszone (na całe szczęście:))), ale i niepoprawione błędy. Tu też szybko (wystarczy wejść na pomost w pierwsze misji i zrobić o jeden krok za dużo) przekonujemy się, iż nasi komandosi to stworzenia wodno-lądowe, doskonale oddychające pod wodą. Niestety tak się do niej przyzwyczajają, że gdy już raz zakosztują rozkoszy kąpieli, za żadne skarby nie chcą z niej wyjść i trzeba zaczynać misję od nowa!

Nóż w kieszeni otwiera się i przy innych okazjach, żeby wspomnieć tu chociaż konieczność klikania po kilkadziesiąt razy na jednej ikonie, aby wydać ludziom amunicję. Mam nadzieję, że skoro nie w Deluxe, to chociaż w drugiej części gry oszczędzą nam takich "przyjemności"...





GATUNEK: RTS

Hut Sędzimir

Na początek, by dobrze się czytało recenzję, zadam ci zagadkę-żart. Tak dla rozluźnienia atmosfery i nawiązania pozytywnej więzi między mną (czyli recenzentem) a tobą (czyli czytelnikiem najlepszego magazynu o grach komputerowych). Oto zagadka - jaki jest szczyt bezczelności? Znasz odpowiedź? Nie wyrywaj się do odpowiedzi, pomyśl chwilę, a w tym czasie przeczytaj recenzję najnowszej gry firmy Cryo.

Na pewno zdarzyło ci się kiedyś oglądać film z wytwórni Universal. To jeden z większych koncernów zajmujących się produkcją obrazów kinowych; z wielkimi tradycjami, wielokrotnie utytułowany Oskarami, Złotymi Globami i innymi nagrodami. Dość dawno, bo w czasach, kiedy filmy były jeszcze czarno-białe, wytwórnia wyprodukowała kilka horrorów. W tych wykreowano bestie, jakimi do dziś mamy straszą niegrzeczne dzieci. Frankenstein, Dracula czy Quasimodo to postacie, które właśnie dzięki filmom Universal Studios stały się ikonami współczesnej pop-kultury. Dzięki nim zaistniały w masowej wyobraźni. Oczywiście wcześniej wymyślili je pisarze - Bram Stoker czy Mary Shelley, ale za sprawą filmów nabrały one kształtów i charakteru.

06/2002



Od domku do domku - ot, cała filozofia gry.

W porządku, to jaki jest szczyt bezczelności? Zrobić kupkę pod drzwiami rektora, zadzwonić, poprosić o papier toaletowy i o wpis do indeksu? Nie! Czytaj dalej...

Gier, które nawiązywały do filmowych potworów wytwórni Universal, pojawiło się już mnóstwo. Tych, które korzystały z filmowej licencji - dużo mniej. Sam przypominam sobie jeden taki tytuł, platformówkę w rzucie izometrycznym na Amigę. Zakładam jednak, że jeszcze dwie lub trzy gry z nazwą Universal Studios w tytule stworzono na taką czy inną platformę. Monsterville również jest tytułem w pełni licencjonowanym: z logo Universal na okładce i uśmiechniętymi szelmowsko facjatami czterech wymienionych wcześniej monstrów. Kiedy spoglądałem na okładkę, spodziewałem się ciekawej i wciągającej gry, pełnej aluzji do starych, klasycznych filmów, poza tym grywalnej, niebanalnej, wyjątkowej. A co otrzymałem? Co...? Aby jeszcze bardziej wzmóc suspens, wróćmy znów do naszej anegdoty.

Myślisz, że szczyt bezczelności to zapytać powodzianina: Jak się panu powodzi? Czy się panu nie przelewa? Nie!

Wybór potwora. Jeszcze ci się zdaje, że grasz w coś ciekawego.

Ten zlepek wielokątów to siedziba Quasimodo.

Dostałem do rąk grę, która z założenia należy do gatunku RTS. Tylko jednak z założenia. Skrót RTS rozwija się bowiem w (przetłumaczę na polski) strategię czasu rzeczywistego. A w Monsterville strategii nie uraczysz nawet odrobinę. Gra rozpoczyna się od ogłoszenia terminu wyborów na prezydenta Monsterville. Gracz wybiera jednego z potworów, a jego główne zadanie to przekonanie mieszkańców Monsterville, by na niego głosowali. Wyruszasz zatem z własnej posiadłości do miasteczka i chodzisz od domu do domu, a kilkając rozkazujesz strachowi, by przekonał mieszkańców do sprawy. Na dalszych etapach gry pojawiają się specjalne przedmioty - możesz je wykorzystać, by sobie pomóc lub zaszkodzić konkurentom; takież zdolności (np. hipnotyczny gaz), które wykorzystane w odpowiednim momencie przechylą szalę zwycięstwa; oraz pomocnicy potworów. Nie zmienia to jednak w znaczący sposób rozgrywki, czyli zasady klikania kolejnych domków. Zanim przejdziemy do dalszej części recenzji, ponownie nasza anegdota.

Myslisz, że zepchnąc teściową ze schodów i zapytać, gdzie się mamusia tak spieszy?!? Oczywiscie nie!

Tę wyjątkowo prostą i irytującą (mieszkańcy "przekonani" twoją argumentacją w jednej chwili mogą ulec twojemu przeciwnikowi) rozgrywkę oprawiono grafiką i dźwiękiem rodem ze średniej gry shareware. A może nawet freeware. Paleta barw w grze to - zdaje się - 256 kolorów, animacje potworów czy mieszkańców Monsterville składają się z kilku klatek, a ogólny wygląd nasuwa na myśl dzieła mało uzdolnionego przedszkolaka. Powtarzający się w kółko motyw muzyczny, mimo dziecinnej radości, budzi raczej litość niż sympatię, szczególnie w połączeniu z piskliwymi efektami dźwiękowymi. Czy naprawdę wytwórnia Universal udzieliła licencji takiej grze? Bez dwóch zdań - to najgorszy kawałek kodu, jaki trafił w moje ręce w długiej, bo już kilkuletniej, karierze recenzenta gier komputerowych. To obrzydliwie niedopracowana, tragicznie słaba i nadająca się wyłącznie do odinstalowania pozycja. Wiesz już, jaki jest szczyt bezczelności? Nie chodzić w turbanie po Manhattanie. To sprzedawać Universal Studio's Monsterville niezależnie od tego, jak niska byłaby cena.

INFO

1

Producent: Intelligent Game/Cryo **Dystrybutor:** Cryo **Internet:** http://monsterville.cryogame.com/ **Wymagania:** PII 400 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB **Akcelerator:** 8 MB

- brak

- brak grywalności
- rozgrywka bez sensu
- obraźliwie słaba oprawa graficzna
- popiskiwanie, zamiast efektów dźwiękowych

GATUNEK: SPORTOWA

SVEN-GÖRAN ERIKSSON'S WORLD CHALLENGE

Prawdę mówiąc, na wieść o kolejnej piłce kopanej przechodzą mnie ciarki po plecach. Niestety EA Sports jest tylko jeden, a programiści pozostałych firm nie mają raczej nic do zaoferowania. Czy to z braku funduszy, czy też talentu - nie ma to chyba znaczenia. A potworną mordęgą jest granie w trzecioligowe piłki kopane. Takie jak chociażby Sven Goran Eriksson's World Challenge.

Tuli a.k.a. Eld

Nazwisko Svena Erikssona na pudełku w tym przypadku dawało nadzieję, że gra ta będzie prezentować choć przyzwoity poziom. Przecież mąż opatrznościowy Anglii nie będzie sygnował byle lipnej gierki? Widać zapomniałem, że parę lat temu Michael Owen użyczył nazwiska fatalnemu World League Soccer...

Do boju Angliooo...

Do wyboru są opcje treningu, szybkiego startu, meczu towarzyskiego oraz Competition, gdzie znajdziemy ligę, kwalifikacje do Mistrzostw Świata, finały tychże rozgrywek oraz Puchar. Do wyboru podobno ponad dwieście drużyn, ale niestety zapomnieć możecie o prawdziwych nazwiskach czy takich umiejętnościach kopaczy. Jedne i drugie są wyssane z palca.

Tyle że są to rzeczy, z którymi można jednak jakoś grać. Pod warunkiem, że piłka ta miałaby jakąkolwiek grywalność... Kuleje przede wszystkim realizm. Akcje są rozgrywane w ślimaczym tempie, piłka toczy się leniwie po murawie, a kopacze poruszają się jak Polacy na stadionach w Korei. Do tego możemy dorzucić absurd, jakim jest rozrzutność sędziów w kwestii kartek. Mniej więcej trzy na cztery faule to czerwony kartonik, a ten czwarty to żółta kartka. Jeszcze bym to jakoś przebolał, gdyby nie fakt, że sterowanie należy do tych kiepskich i często gęsto zawodnicy reagują na wydane polecenia z opóźnieniem, w efekcie czego zamiast wślizgiem w piłkę trafiamy w nogi rywala. Ukończenie meczu w pełnym składzie graniczy z cudem. Minusem sterowania jest także wykorzystanie patentu z Sensible Soccera, czyli piłki, która nie klei się do nogi kopacza. Owszem, jest to fajne, ale tylko wówczas, gdy akcje są rozgrywane w zabójczym tempie i coś dzieje się na murawie.

Śmieszna sytuacja przydarzyła się, kiedy przypadkiem podałem piłkę do napastnika przeciwnika i... sędzia odgwizdał... spalony! Inna "zabawna" sytuacja to ta, gdy wykosiłem przeciwnikowi czterech kopaczy (tzn. zeszli z boiska z kontuzjami): komputer dokonał... czwartej zmiany! Kwiatków jest całe mnóstwo...



Piłka w rękach bramkarza.

Sven Goran Eriksson

Urodzony: 5 lutego 1948 r. Karierę trenerską rozpoczął w 1975 roku od maleńkiego szwedzkiego klubu Degerfors. Następnie objął funkcję trenerską w IFK Goeteborg (1979-82), zdobywając z klubem mistrzostwo Szwecji, a także Puchar Zdobywców Pucharów. Kolejnym krokiem była liga portugalska i dwukrotne mistrzostwo z Benfiką Lizbona w latach 1982-84. W lipcu 1984 był już trenerem AS Roma. Dwa lata później świętował z drużyną zdobycie Pucharu Włoch. Późniejsze etapy jego kariery to Fiorentina, ponownie Benfika, Sampdoria i wreszcie od 1997 roku Lazio, gdzie świętował chyba największe sukcesy, czyli Mistrzostwo Włoch, Puchar Włoch, Puchar Zdobywców Pucharów oraz Superpuchar Europy. W styczniu 2001 Angielska Federacja Piłki Nożnej postanowiła zatrudnić na stanowisku selekcjonera właśnie Erikssona. I stała się rzecz niebywała - Anglicy zaczęli wreszcie grać w piłkę, a ich zwycięstwo w Monachium nad Niemcami 5:1 przeszło do historii futbolu.

Co z tą kamerą?

Gdyby chociaż grafika była ładna... ale również ten element jest



Piłka na 11 metrze, bramkarz ma poważne kłopoty.

żenujący. Od razu zwraca na siebie uwagę bardzo dziwny kąt ustawienia kamery. Sami popatrzcie na screeny obok - czy da się ocenić sytuację z takiego ujęcia boiska? Gwoli ścisłości dodam, że widoku nie możemy zmienić...



Na boisku często panuje chaos.

Druga moja uwaga do programistów to wielkość boiska, które rozmiarem przypomina trzy lotniska Okęcie. Wokół boiska, za bieżnią widnieją trybuny, a na nich bitmapowi kibice, którzy wyglądają jak fani w FIFA 96, a nawet ciut gorzej. Piłkarze - rzecz chyba już oczywista - to obraz nędzy i rozpaczy. Piksele biją po oczach, a ich motion capture rozbawiłby do łez ludzi robiących amigowskiego Sensible Soccera. Dźwięku nie ma sensu omawiać, a raczej krytykować, bo lepszy słyszałem w wielu... menedżerach piłkarskich. W sumie to tak, jakby go na dobrą sprawę nie było.



Sędzia wyciąga po raz kolejny czerwoną kartkę.

Do domu Angliooo...

Dawno już przez moje ręce nie przewinęła się równie słaba piłka kopana. To, co widzimy na ekranie, z trudem, ale zaakceptowałbym, gdyby były to animacje do średniej klasy menedżera piłkarskiego. Pięć lat temu!



Do wyboru całe mnóstwo drużyn narodowych.

INFO

1

Producent: Anco ■ **Dystrybutor:** Ubisoft ■ **Internet:** www.ubisoft.com
■ **Wymagania:** P233, 64 MB RAM, 4xCD ■ **Akcelerator:** tak

(+) ■ ...eee?

(−) ■ realizm ■ tempo akcji ■ za dużo kartek ■ grafika ■ dźwięk

GATUNEK: AKCJA 3D/CRPG

Sea Dogs PL

■ CormaC

Wygląda na to, że CD-Projekt doświadcza ostatnio obniżki formy. Koszmarne spolszczenie Wizardry 8 uważałem za potknięcie, które można wybaczyć i zapomnieć (zwłaszcza że szybko pojawił się patch likwidujący, jeśli nie niesmak, to przynajmniej niemożliwość ukończenia gry). Jednak Sea Dogs zachwiał moją pewność. Ciekawe jest to, że problem pojawiający się w obu tych tytułach jest podobny, choć na szczęście w Sea Dogs nie ma tak poważnych konsekwencji, jak miało to miejsce w Wizardry.

Coś ludziom z CD-Projektu na dobre poginęły polskie znaki... W Sea Dogs lub - jak chce dystrybutor - Piratach, znajdziemy tylko nieliczne. Zamiast większości z nich uświadczymy krzaczki bądź spacje. Nie wpływa to na rozgrywkę jako taką, bo wklepywać niczego na szczęście nie trzeba, jednak burak wygląda co najmniej śmiesznie i - jak to burak - mało profesjonalnie; i najzwyczajniej dziwi na tle prezentowanego przez CD-Projekt poziomu. No i nie pomaga raczej w czytaniu, bo już wygodniejszy i szybszy do przyswojenia jest tekst pozbawiony ogonków (jak w Wizardry 8) niż z polskimi znakami, które zastąpiono dziwnymi krzaczkami. A tekstu w grze jest całkiem sporo ze względu na elementy eRPeGowe. Szkoda, że ktoś winien jest tego niedopatrzenia, bo poza tym polonizacja stoi na przyzwoitym poziomie. Chyba że to Windows XP nasmrodził, ale nie wydaje mi się, by tak było.





■ Na pochwałę zasługują ładnie dobrane fonty w menu.



Do instrukcji można się wprawdzie przyczepić, mimo to w większości przyczyną będą li tylko literówki, brak tu i ówdzie przecinków (czyli - co stwierdzam z przykrością - normalka) czy kilka niefortunnych sformułowań, takich jak choćby "okres czasu". Niech mi tłumacz pokaże okres długości albo koloru, podniosę ocenę o 2 oczka... Albo będę czepiał się jeszcze, bo właśnie przejrzałem książeczkę ponownie i znalazłem błąd, który doskonale pamiętam ze szkoły podstawowej, ponieważ w podręcznikach do gramatyki jest to klasyczny przykład niepoprawnego zastosowania imiesłowu przysłówkowego (w tym przypadku współczesnego, jeśli mnie pamięć nie myli). "Wybierając własny okręt, dostępne będą następujące opcje...". Opcje wybierają okręt? Może uznacie to za przesadne czepialstwo, ale mnie zawsze irytuje niekompetencja i brak kwalifikacji u kogoś, kto bierze za daną pracę pieniądze, zwłaszcza że w tym przypadku, by uniknąć błędu, wystarczyła dobra znajomość OJCZYSTEGO języka. A gdzie korekta? Przerwa na papierosa czy może korektor opuścił tę lekcję polskiego? A może nie ma w ogóle korekty? Tak wynikałoby z listy nazwisk na końcu instrukcji.

Co do tłumaczeń w grze to, nie znalazłszy żadnych uchybień, nie mam zastrzeżeń. Może moją uwagę odwrócił problem krzaczków? Przypuszczam jednak, że jakieś duże wpadki z pewnością wyłapałbym - taka już moja natrętna natura.

Dialogi w grze nie są czytane, a usłyszeć można tylko jedno zdanie powitania na początku rozmowy - kwestia doboru głosów i gry aktorskiej schodzi niejako na drugi plan. Co nie zmienia faktu, że jest całkiem nieźle.

Powiem szczerze - nie byłem pewien, jak się ustosunkować do polonizacji Sea Dogs. Po chwili rozmyślań doszedłem jednak do wniosku, że kilka rzeczy, choćby instrukcję, dałoby się wykonać lepiej.

POLONIZACJA

5+

Producent: Akella **Dystrybutor:** CD-Projekt **Internet:** http://seadogs.bethsoft.com **Wymagania:** PII 233, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP **Akcelerator:** tak, 8 MB

 ■ niezły poziom tłumaczenia w grze

 ■ krzaczki zamiast polskich liter! ■ wpadki w instrukcji - brak korekty?

INFO

Znowu wcięło polskie znaki?!

Might and Magic IX

■ CormaC

Po tym, co zobaczyłem w Wizardry 8 PL, do kolejnego spolonizowanego przez CD Projekt erpega podchodziłem jak pies do jeża. Okazało się, ku mej wielkiej uldze, że nie jest źle i chyba faktycznie trzeba ostatnie poczynania (bo Sea Dogs PL też jest lekko spaprane - artykuł powinien krążyć gdzieś obok) dystrybutora potraktować jak wypadki przy pracy, z których szybko wyciągnięto właściwe wnioski.

Zupełnie inna sprawa to fakt, iż w Might and Magic IX... niewiele, tak po prawdzie, było do spolonizowania. Ale za koszmarne ubóstwo tekstu pisanego i prymitywizm rozmów z NPCami to już trzeba gonić kijem autorów.

Tradycyjnie zacząłem obwąchiwanie gry od przetrząśnięcia instrukcji w poszukiwaniu błędów. Muszę przyznać, że ogólnie książeczka robi pozytywne wrażenie i miło jest wziąć ją do ręki, choć nie ustrzeżono się drobnych wpadek, tak merytorycznych, jak i językowych (te przecinki to się chyba śnią tłumaczom i korektorom w krwawych koszmarach). Takim niedopatrzeniem jest, dla przykładu, niewłaściwy opis domyślnych klawiszy sterujących ruchem drużyny: zostały one odwrócone! Tamże brak konsekwencji w tłumaczeniu umiejętności Rozbrajania Pułapek, która w samej grze stała się po prostu Rozbrajaniem. Jest to mylące, bo każdy, kto grał w książkowe RPG, wie, że Rozbrajanie i Rozbrajanie Pułapek to dwie zupełnie "insze inszości", jak napisałby Andrzej Sapkowski. Jednak, jak już wspomniałem, ogólne wrażenie jest pozytywne. Zresztą instrukcja do dołączonej do zestawu gry M&M VIII, zarówno w formie elektronicznej (plik PDF), jak i mocno skróconej papierowej, również nie odbiega od przyzwoitego poziomu.

Jeśli chodzi o samą grę, to też nie ma generalnie powodów do marudzenia czy nabijania się, co jest, swoją drogą, sytuacją straszną, bo w takim przypadku pisanie recki polonizacji jest zerową przyjemnością... No, można niby wspomnieć, że morgenstern to nie żadna "gwiazda wojenna", ale już na ekranie opisu owej broni widnieje "gwiazda zaranna" (choć ja osobiście i tak użyłbym tu może mniej romantycznej, ale za to zdecydowanie bardziej polskiej i chyba bardziej poprawnej - wykłady pominę - nazwy "korbacz").





Tekstu mówionego do podkładania nie było dużo, bo NPCe odzywają się tylko na powitanie. Nie zmienia to faktu, że głosy, zarówno owych NPCów, jak i bohaterów, prezentują się jak trzeba, a szczególnie dobre wrażenie zrobił na mnie lektor "obsługujący" intro.

Miałem już okazję wspomnieć o bonusie w postaci M&M VIII PL. Prezent - bez dwóch zdań - niezwykle przyjemny, zresztą gra stoi na wyższym poziomie niż kontrowersyjna część IX. Ale to tylko moje zdanie i można się z nim zgodzić bądź nie.

Polonizacja M&M IX to dobra robota, choć zespół CD Projektu nie miał za bardzo możliwości pokazania, na co go stać. Cóż, niech oszczędza siły na Neverwinter Nights i Morrowind, bo to będą nie lada wyzwania... Z oceną miałem problem - niby wszystko w porządku, ale przecież nie stawia się studentowi piąteczki za to, że umie poprawnie rozwiązać równanie liniowe, prawda? A że ocena być musi, to potraktujcie ją jak formalność, a polonizację M&M IX jak takie poprawnie rozwiązane równanie właśnie. :)

POLONIZACJA — INFO

7

Producent: New World Computing/3DO ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.3do.com ■ **Wymagania:** Win 9x/ME/2000 Pro/XP, PII 400, 64MB RAM, akcelerator 16Mb ■ **Akcelerator:** tak

■ porządna instrukcja ■ dołączone M&M VIII PL! ■ dobre głosy

■ drobne wpadki, nic szczególnego...

Nieźle.

WarCraft III

GATUNEK: RTS

Reign Of Chaos PL

■ Mr. Tuli a.k.a. Eld

Przez ostatnich kilka miesięcy wiele mówiło się o lokalizacji WarCraft III. Firma CD Projekt umiejętnie podgrzewała atmosferę, co rusz zasypując graczy informacjami w stylu "najdroższa lokalizacja w dziejach polskiego przemysłu gier" etc. Apetyt fanów rósł, choć pesymiści marudzili, że "na pewno nie wyrobią się na czas" lub "a jeśli nawet, to pewnie nie obejdzie się bez kilku patchy poprawiających błędy".

Pierwsze starcie wygrał CD Projekt, gdyż gra ukazała się równo z premierą światową. Czy jednak jakość wykonania lokalizacji sprosta wymaganiom graczy? O tym zadecydujecie sami, a poniżej przeczytacie moją opinię, choć już teraz zdradzę, iż moje odczucia są bardzo pozytywne.

Tradycyjnie w pudle z polskim WarCraftem znajdujemy prezent, tym razem skierowany głównie do audiofilii. Jest nim dodatkowa płyta audio ze ścieżką dźwiękową WarCraft III. To, co na niej znajdujemy, najlepiej byłoby określić powiedzonkiem moich kolegów z LaN (buźka Lunatycy), ale nie jest to zbyt cenzuralny zwrot. Dlatego powiem tylko tyle, że jest to dwadzieścia minut wspaniałej symfonicznej i bardzo klimatycznej muzy. Drugim dodatkiem do gry jest plansza z drzewkiem rozwoju technologicznego. Fajna sprawa, tylko dlaczego w moim pudełku były aż dwa egzemplarze drzewka? Widać, komuś się pomyliło? (Jak ktoś w swoim pudełku NIE znajdzie owego drzewka, proszę do mnie nie pisać).

Kolejnym elementem zestawu jest instrukcja. Wygląda ona bardzo ładnie i jest czytelna, co w połączeniu z zawartością merytoryczną czyni z niej silny punkt zestawu. Jedyną rzeczą kontrowersyjną są szkice znajdujące się w książeczce. Wprawdzie znakomicie wizualnie się prezentują, lecz widnieją na nich angielskie napisy, co jak dla mnie gryzie się z językiem polskim użytym w instrukcji i samej grze. Myślę, że można było wstawić same szkice, bez wspomnianych napisów.





No i wreszcie sama gra. Po raz pierwszy stykamy się z naszym ojczystym językiem podczas filmu wprowadzającego. I jest to bodajże najsłabszy punkt polonizacji. We wszystkich filmach (nie mówię o cut-scenkach odtwarzanych podczas kampanii) niby tembr głosu lektora jest dobry, ale całość nagrana za cicho i ze zbyt dużym pogłosem. W wyniku czego ów głos za bardzo zlewa się z muzyką. Na szczęście pozostałe udźwiękowienie gry stoi na najwyższym poziomie. Głosy postaci są znakomicie dobrane. Wszystkie mówią bardzo przekonywająco - jeśli trzeba - z akcentem, jeżeli sytuacja tego wymaga - z zaangażowaniem. Warto podkreślić poczucie humoru tłumaczy, którzy często bawili się konwencją, wpisując w ramy gry kultowe cytaty z polskich filmów. Rycerz podśpiewujący "Deszcze niespokojne potargały psa" czy facet wrzeszczący "ciemność, ciemność widzę!" gdy kaptur spadł mu na oczy, to tylko malutkie smakowite kąski wielkiego tortu. Radzę samemu zabawić się w ich wyłuskiwanie.

Cóż poza tym? W pierwszej chwili w oczy trochę kłuje czcionka użyta w grze, ale im dłużej grałem, tym bardziej mi się podobała. W sumie w angielskiej wersji przecież także użyto prostej czcionki, pozbawionej efektownych "esów". Przez cały czas spędzony na graniu nie znalazłem jakichś literówek czy błędów merytorycznych. Jedyny malutki buraczek to fakt, że w pewnym momencie lektor mówi coś o opcji "Umiejętności" bohatera, a tymczasem wśród menusów odnajdujemy "Zdolności". Nie jest to jednak istotny błąd.

Przyznaję, że polska wersja WarCraft III wciągnęła mnie bardziej niż angielska. Po prostu po raz kolejny CD Projekt stanął na wysokości zadania i sprawił, że nie denerwuję się, słysząc polską mowę w ustach Orka. Co tu dużo gadać - do sklepu marsz!!! Jeśli jeszcze tego nie uczyniliście...

POLONIZACJA

9+

INFO

Producent: Blizzard ■ **Dystrybutor:** CD Projekt ■ **Internet:** www.blizzard.com/war3 ■ **Wymagania:** PII 400, 128 MB RAM, 8xCD, WIN 98/2000/ME/XP ■ **Akcelerator:** 8 MB



■ płyta audio z muzyką ■ dobrze dobrane głosy postaci ■ rozmaite "smaczki"



■ źle podłożony głos w intrze

Wajuś

Śmierć miała być końcem wszystkiego, wszelkich kłopotów, trosk i zmartwień. Okazuje się jednak, że to dopiero początek podróży, jaką przyjdzie nam wszystkim odbyć w Krainie Umarłych. Nie wszystko stracone, jeżeli za życia byłeś dobry - podróż zleci ci szybko i przyjemnie. Gorzej mają się sprawy, jeśli byłeś grzeszny - czeka cię prawdziwa tułaczka po krainie umarłych aż do celu ostatecznego, czyli... Dziewiątych Zaświatów.

Grim Fandango





A gdy byłeś prawdziwym diabłem wcielonym, który wiódł żywot rozpustny i niecny, szkoda słów... nie pozwolą ci wtedy (mniejsza o to, kto...) tak szybko trafić do krainy wiecznych łowów. Zmuszony będziesz, by odkupić winy, pracując jako kostucha w biurze podróży (sic!) i wcisnąć jak najlepszą ofertę tym, którzy na to zasłużyli. Taką właśnie zagubioną duszą jest bohater opisywanej tu gry i właśnie jego perypetie będziecie mieli okazję śledzić. Oczywiście nie zabraknie miłości i przyjaźni, zbrodni i korupcji, żywej akcji, jak też momentów zadumy, ale to chyba jasne.

Wydaje się mało prawdopodobne, by żył i chodził między ludźmi fan przygodówek, któremu nic nie mówi nazwa LucasArts. To właśnie produkcje tej firmy, początkowo znanej jako LucasFilm Games, oraz gry jej starszego brata - Sierry, były, i są (w drodze sequele Full Throttle i - podobno - Grim właśnie!!!), dla milionów osób gwarancją najwyższej jakości, a nierzadko obiektem kultu. O ile jednak Sierra po latach dominacji zaczęła kopiować własne pomysły i popadła w twórczą niemoc, z LucasArts sprawa miała się zgoła odmiennie. Jest tak zresztą cały czas - tak naprawdę bowiem - przynajmniej jeśli chodzi o gry przygodowe - jej produkcje nadal utrzymują się na tym samym perfekcyjnym poziomie. Poczynając od Maniac Mansion i Zack McKracken przez Day of the Tentacle czy trochę zapomniane Loom, serie Monkey Island i Indiana Jones, Sam & Max, a kończąc na Full Throttle i dobrym (choć nierewelacyjnym) The Dig. Wszystkie produkcje LucasArts są godne, by je polecić i wszystkie zapisały się złotymi zgłoskami nie tylko w historii gatunku, ale gier komputerowych w ogóle. I choć Grim Fandango nie jest pod tym względem żadnym wyjątkiem, jednak jest szczególny i wyróżnia się spośród innych produkcji, dlatego też zasługuje na pewne wyróżnienie i osobny opis, który niniejszym popełniam.





Klasyka to czy droga nowej prawdy?

Próbując opisać Grim Fandango na tle innych przygodówek Lucasa, należałoby najpierw odpowiedzieć na pytanie "czym wyróżniały się owe produkcje?". Otóż, znamienne okazuje się tu pewne magiczne słowo, które utorowało LucasFilm/Arts drogę do sławy. Mowa oczywiście o SCUMM, czyli genialnym w swej prostocie sposobie na interfejs i wydawanie komend w grach przygodowych. W porównaniu do tytułów Sierry, w których wszystkie komendy wpisywano z klawiatury, pomysł gotowych poleceń był czymś doprawdy przełomowym. Gracze docenili to rozwiązanie i od tej chwili Lucas objął niepodzielnie panowanie nad światem komputerowych gier przygodowych. Później nastała epoka point'n'click, mimo to gry z tej stajni niezmiennie cechowały piękna rysowana grafika, wspaniały scenariusz i tony świetnego humoru. W przypadku Grim Fandango zaszły jednak pewne zmiany.

Co widzę i jak w to grać?

Idąc z duchem czasów, gwałcąc idee minionej epoki, porzucono drugi wymiar i rysowane tła na rzecz sztucznego i bezdusznego środowiska trójwymiarowego. Pogląd ten na pewno nieobcy jest ortodoksyjnym i hardcore'owym fanatykom tych jedynych, prawdziwych, oldschoolowych przygodówek. Kolejną herezją, jaka wynika z dodania jednego wymiaru, była zmiana interfejsu. Żegnajcie komendy. Och! żegnaj myszko! Ze zgrozą witamy nowy interfejs, gdzie rolę kursora przejmuje spojrzenie bohatera, a dotychczasowy "sterownik" zastąpiono tak obcą "przygodówkowcom" klawiaturą.

Musicie przyznać, że brzmi dosyć rozpaczliwie, jednak takie były reakcje niektórych hardcore'owych fanów w momencie wydania GF. Bądźmy jednak szczerzy. Czy trójwymiarowe śro-



dowisko jest takie złe, czy nie stosowano go z powodzeniem już wcześniej (Alone in the Dark, LBA, Dark Earth)? Tak samo ma się sprawa sterowania klawiaturą i pomysłem ze wzrokiem bohatera, które pojawiły się już przecież w kultowym Shadow of the Comet. Tak naprawdę są to drobnostki, nic, do czego nie można by się przyzwyczaić. O sukcesie gier LucasArts nie decydował SCUMM sam w sobie, ale prostota obsługi oraz komfort, jaki zapewniał. W porównaniu jednak do rozwiązań z GF wydaje się dość "toporny" i przestarzały. Intuicyjność interfejsu GF przejawia się w tym, że ten jest niejako wrośnięty w świat gry i stanowi z nim jedność. Nie ma kursora latającego przed oczami ani paska komend, zajmującego 1/3 ekranu. Jest tylko nasz bohater, Manny i świat gry. Nie pozostaje nic innego, jak się weń zagłębić.

Jak to wszystko się zaczęło?

Zagubiona dusza, o której mowa jest na wstępie, to Manny Calavera. Agent biura podróży Departamentu Śmierci. Do wyposażenia agenta należy kostium kostuchy oraz elegancka składana kosa. W tym przebraniu nasi ponurzy żniwiarze wybierają się na ziemski padół i z martwych już ciał wyswobadzają swoich klientów - duszyczki. Następnie zabierają je do świata umarłych i tam, w siedzibie Departamentu Śmierci, próbują im sprzedać najlepszą ofertę, na jaką tylko zasłużyli. Im lepsze ktoś wiódł życie, tym większą ma szansę na szybką i komfortową podróż. Po tym, gdy ilość sprzedanych przez agenta pakietów osiągnie dany limit, okres pokuty się kończy i może on wyruszyć we własną podróż.

I wszystko byłoby w porządku, gdyby nie pech, który prześladuje Manuela. W przeciwieństwie do Domino, swojego rywala, któremu cały czas trafiają się święci i zakonnice, Manny spotyka jedynie drobnych złodziejaszków, oszustów i manipulantów. W takim tempie i z takimi klientami Calavera spędzi w świecie umarłych wieczność. Wietrząc podstęp, nasz bohater postanawia podwędzić konkurentowi jedno ze zleceń. Jak na złość coś idzie nie tak. W wyniku niewyjaśnionych komplikacji Meche, święta kobieca duszyczka, zamiast podróżować wygodnie ekspresem "Numer Dziewięć" (Do zaświatów w jedyne cztery minuty zamiast czterech lat!) wyrusza w pełną niebezpieczeństw podróż po krainie umarłych niczym największy grzesznik. Tym samym nasz bohater wpada na ślad korupcji przenikającej najwyższe szczeble Departamentu Śmierci. Zyskując sobie sprzymierzeńca w osobie rewolucjonisty - Salvadora Limonesa, z jego to pomocą wydostaje się z El Marrow i w towarzystwie demona-kierowcy, Glottisa, rozpoczyna poszukiwania Meche.

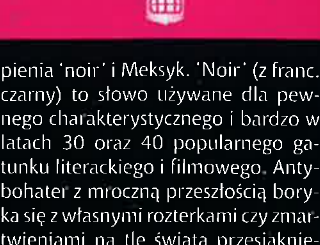
I am a very stylish game

Jeżeli miałbym użyć jedynie dwóch słów, by opisać atmosferę i klimat panujące w grze, byłyby to bez wątpienia 'noir' i Meksyk. 'Noir' (z franc. czarny) to słowo używane dla pewnego charakterystycznego i bardzo w latach 30 oraz 40 popularnego gatunku literackiego i filmowego. Antybohater z mroczną przeszłością boryka się z własnymi rozterkami czy zmartwieniami na tle świata przesiąkniętego zbrodnią i występkiem. I choć Grim Fandango brakuje trochę, by mówić o nim jako o typowym, klasycznym noir (najbliżej do tego określenia pasują Black Dahlia i Discworld: Noir, choć ta druga jest raczej pastiszem gatunku), można tu znaleźć rozliczne doń nawiązania - czy to pod względem osobowości niektórych bohaterów, czy elementów fabuły.









Nie zabraknie również ciężkiego, czarnego humoru, którym gra jest dosłownie przesiąknięta na wszystkich poziomach (humor słowny, sytuacyjny i postaci). A kwintesencją (esencją wręcz) tego jest postać Membrillo, koronera-botanika. Jak to - koronera, i jakiego znowu botanika? Zapytacie zdezorientowani. Otóż, musicie wiedzieć, że w świecie umarłych również można umrzeć, tym razem jednak permanentnie (dusza zostaje dosłownie unicestwiona). A sposób na pozbawienie życia jest - z naszego punktu widzenia - dość przewrotny. Musicie bowiem wiedzieć, że o ile w naszym świecie kwiaty są symbolem radości i życia, po drugiej stronie wygląda to zgoła odmiennie. Osobnik trafiony pociskiem, który wystrzelono z pistoletu kwiatowego, zaczyna... kwitnąć. Śmierć taka jest niezwykle bolesna i mieszkańcy świata umarłych boją się tych roślinnych kul nie mniej niż my ołowianych. W tym przypadku zawód botanika nabiera całkiem nowego wymiaru. Codzienne obcowanie ze światem nieboszczyków ma niezdrowy wpływ na poczucie humoru i nastawienie do życia (...albo śmierci, sam już nie wiem) Membrillo. Niektóre z jego wypowiedzi mają dużą szansę, by wyprowadzić z równowagi nawet tych najbardziej odpornych.

Oczywiście to nie jedyny rodzaj humoru, jaki napotkacie w grze. By tradycji stało się zadość, autorzy zadbali, aby nie zabrakło tak charakterystycznych dla innych produkcji LucasArts elementów 'wacky', czyli genialnych gier słów, gagów, komicznych sytuacji i prześmiesznych postaci - z Glottisem i jego kompleksem wielkości na czele.

Jeśli chodzi o Meksyk, tutaj mamy do czynienia z daleko idącymi zapożyczeniami właśnie z tamtych rejonów. Podczas gry niejednokrotnie przyjdzie nam podziwiać monumentalne budowle w stylu art deco, zdobione rzeźbami i freskami nawiązującymi do sztuki Majów i Azteków. Wszechobecny jest również język hiszpański. Prawie każda postać ma tu te charakterystyczne imiona (Salvador, Manuel) i mówi specyficznym akcentem. Pojedyncze zwroty, pozdrowienia czy też przekleństwa w j. hiszpańskim nie są tu rzadkością. Sam świat gry wywodzi się zresztą z tradycji meksykańskiej. Typowy przykład to Święto Zmarłych, po tamtej stronie nazywane i obchodzone jako Święto Żywych.

Viva la Grim Fandango

Na koniec pozostaje jeszcze powiedzieć o wspaniałej ścieżce dźwiękowej - połączono tu jazz, blues i dźwięki gitar sławnych Marriachi po to, aby uzyskać wciąż jeszcze niepełny obraz gry. Bowiem bezduszna (z racji swej trójwymiarowości) z pozoru gra okazała się pełna pokładów miodności i uroku, o jakie nie podejrzewalibyście jej z początku. By dowiedzieć się więcej o Grim Fandango, trzeba po prostu zagrać - do czego naprawdę gorąco zachęcam. A okazji ku temu nie brakuje, bowiem gra doczekała się w Polsce reedycji w serii LucasArts Classic.




I niech śmierć wam lekką będzie...

Wydawca: **LucasArts**
Wymagania sprzętowe: **Włączony PC**

Shadow Knight

Dungeon Siege

Farmy

Wszystko zaczyna się wstawką animowaną, która wprowadza do gry i przenosi na twoją farmę. Pracę przerywa ci przyjaciel, który podczołguje się do ciebie i informuje, że zostaliście zaatakowani przez Krugów (kimkolwiek są). Poprosi cię, abyś spotkał się z jego przyjacielem zamieszkującym w Stonebridge (zadanie: SEEK NORIC'S FRIEND GYORN IN STONEBRIDGE). Następnie farmer schodzi ze sceny (umiera), zostawiając zadanie odpędzenia atakujących na twoich barkach. Weź broń leżącą na ziemi bądź też jeden z pałętających się dookoła podstawowych czarów i zacznij wybijać najeźdźców. Prawdę mówiąc, już w tym momencie powinieneś zacząć się zastanawiać, na kogo chcesz wykreować głównego bohatera. Na dobry początek mógłbyś się nieco podszkolić w obsłudze broni białej. Znacznie ułatwi ci to zadanie w początkowym etapie rozgrywki, jako że przez pewien czas będziesz wędrował w pojedynkę. Tak czy siak, podążaj ścieżką, aż dotrzesz do domu faceta o imieniu Edgaar. Ten poprosi cię, byś wybił wszelkie wrogo nastawione tałatajstwo pałętające się po jego piwnicy (zadanie: CLEAR EDGAAR'S BASEMENT). Wejdź do domostwa, a zobaczysz wejście do piwniczki. Otwórz drzwi i złaź. Natkniesz się tam na pewną liczbę przeciwników (prawdę rzekłszy, ciągle będziesz natykał się na jakieś stwory szukające zaczepki, więc od tego momentu będziemy wspominali tylko o takich przypadkach, które mogą sprawić pewną trudność). Wybij wszystkie stwory i zabierz to, co może ci się przydać (zadanie wykonane: CLEAR EDGAAR'S BASEMENT). Idź dalej ścieżką, aż spotkasz faceta kręcącego się w pobliżu zniszczonego mostu. Dowiesz się od niego, że z powodu zniszczenia mostu prowadzącego do miasta jedyna droga, jaka prowadzi do celu podróży, wiedzie przez krypty. Wciąż trzymaj się ścieżki - dopóki nie dotrzesz do wyglądającego jak mauzoleum wejścia do krypt. Wejdź tam (jeżeli masz ochotę sumiennie zwiedzać wszystkie zakamarki, cofnij się do pierwszej napotkanej statuy i kliknij ją - otworzy się przejście prowadzące do dodatkowych skarbów oraz punktów doświadczenia).

Krypty

Znajdziesz się w pierwszym z wielu lochów, po jakich przyjdzie ci łazić w czasie gry. Nie jest zbyt długi tudzież przesadnie rozbudowany czy skomplikowany - nie powinieneś zatem mieć z nim większych problemów. Jako że chwilowo łazisz w pojedynkę, pamiętaj o tym, aby taszczyć ze sobą jedynie rzeczy naprawdę na to zasługujące. Miej też na uwadze fakt, iż niedługo dołączy do ciebie nowa postać. Dobrze by więc było, abyś zawczasu zdecydował, w jakiej profesji będziesz ją szkolił - i zaczął zbierać dla niej ekwipunek. Dla przykładu: ja postanowiłem uczynić z niej łuczniczkę, w związku z czym nosiłem przy sobie najsilniejszy łuk, jaki mogłem znaleźć. W tym konkretnym lochu jedyne, co musisz robić, aby posuwać się naprzód, to eksterminować przeciwników i otwierać drzwi. Podobnie jak niemal wszystkie obszary w grze, tak i ten jest stosunkowo liniowy, więc nie powinieneś mieć kłopotów z odnalezieniem drogi. Poza tym potwory, które napotkasz, będą naprawdę słabe - podchodzą do własnego zadania bez przesadnego entuzjazmu, zatem, w rzeczy samej (a może obok?), nie ma się czym martwić (czytaj: jeżeli skopią ci tyłek na tym etapie, zostaw tę grę i zajmij się ogrodnictwem lub pszczelarstwem - piękne i nie za bardzo stresujące zajęcie). Przedzieraj się przez lochy jedynie słuszną ścieżką... a właśnie. W czasie wędrówki pamiętaj, by bacznie oglądać mijane ściany i kolumny ze wszystkich stron. W kryptach jest multum ukrytych korytarzy i komnat, w których można się całkiem fajnie obłowić. Przyjmij przed siebie niczym Jednoosobowa Ekspedycja Bojowa Oczyszczająca Lochy (J.E.B.O.L.), aż napotkasz kobietę stojącą w pobliżu drzwi (są wyjściem z lochów). Porozmawiaj z nią, a zaproponuje ci, że przyłączy się do ciebie (jeżeli masz jeszcze jakieś wątpliwości, podpowiadamy: chcesz, żeby się przyłączyła). Od tego momentu gra poszerzy horyzonty i nabierze charakteru lekko strategicznego. Wyposaż towarzyszkę (łuk huk - czy co tam jeszcze), a następnie wyjdź z lochów, aby znaleźć się z powrotem w lesie. Tu podążaj - dość oczywiste - ścieżką, aż dotrzesz do bram miasta Stonebridge.

Stonebridge

Witaj w pierwszym mieście w grze. Kiedy będziesz w środku, na początek powinieneś znaleźć przyjaciela Noricka - Gyorna. Raczej nie jest to zbyt trudne zadanie, jako że właściwie wpadniesz nań po przejściu paru kroków główną ulicą w głąb miasta (zadanie wykonane: SEEK NORICK'S FRIEND GYORN IN STONEBRIDGE). Gyorn poinformuje cię, że osobiście musi zdać raport Overseerowi (nadzorcy?) w Glacern (zadanie: DELIVER GYORN'S REPORT). Następnie jegomość przyłączy się do twojej drużyny. Sugerowalibyśmy, abyś uczynił z niego maga (nieważne, jakiego typu). Po wyposażeniu Gyorna pospaceruj trochę po mieście - zajrzyj do sklepów i kup dużo napojów regenerujących. Powinieneś sprzedać wszystko, czego nie zachowasz dla siebie na później - kiedy wzrosną twoje umiejętności. Dobrym pomysłem byłoby sprawienie sobie muła jucznego - będzie służył nieocenioną pomocą przez resztę rozgrywki. Jeżeli wysłuchałeś mojej rady i uczyniłeś z Gyorna maga, upewnij się, że kupiłeś dla niego nieco czarów. W Stonebridge czekają na ciebie dwa zadania. Jeżeli porozmawiasz z facetem stojącym obok spalonego domu (bodaj Ordusem), ten poprosi cię, byś w północnej wieży znalazł jego topór. Jest pierwszym budynkiem, na jaki się natkniesz po wyjściu ze Stonebridge (jeżeli będziesz się kierował na północ). Na parterze znajduje się winda - zjeżdżasz nią do piwnicy. Wybij wszystkie znajdujące się tu paskudztwa. Topór widać na łóżku w jednym z bocznych pomieszczeń. Drugie zadanie czeka w gospodzie. Wejdź po schodach na piętro i porozmawiaj ze znajdującą się tu dziewczyną. Poprosi cię, abyś dostarczył wiadomość jej siostrze mieszkającej w Glacern. Kiedy dotrzesz na miejsce, idź prosto, a następnie skieruj się do domu widocznego na małej górce. W środku znajdziesz poszukiwaną kobietę. Porozmawiaj z nią, a zadanie zostanie wykonane.

Kiedy będziesz już wystarczająco przygotowany do podróży, opuść miasto i skieruj się w stronę Wesrin Cross.



THE KINGDOM OF EHB

N

TRAVELER CAMP

ALPINE CAVERNS

GLACERN

FORTRESS KROTH

EASTERN SWAMP

GLITTERDELVE MINE

STONEBRIDGE

TEMPLE RUINS

WESRIN CROSS

CLIFFS OF FIRE

DRAGON'S RATHE

CRYPT OF THE SACRED BLOOD

DUNGEON SIEGE™

FARMLANDS

CASTLE EHB

Wesrin Cross

I tak, ponownie lądujesz na ścieżce prowadzącej przez las. Podążaj nią, przy okazji wycinając - do poziomu trawy - wszystko, co stanie na twojej drodze. Miniesz kilka drewnianych znaków wskazujących drogę do wschodniej wieży Wesrin Cross. Jeżeli będziesz grzecznie zmierzał we wskazanym kierunku, napotkasz faceta, z którym będziesz mógł porozmawiać. Okaże się, że jest to S(t)rażnik Miejski, który poprosi cię, byś oczyścił z wszelkiego tałatajstwa drogę prowadzącą do Glitterdelve (zadanie: CLEAR GLITTERDELVE PASS). Idź dalej ścieżką - po krótkiej chwili dotrzesz do ruin kamiennej wieży pokaźnych rozmiarów. Duży znak głosi, że jest to Wesrin Cross, czyli miejsce, dokąd miałeś dotrzeć. Wejdź tam i zejdź po schodach tak, aby trafić do drugiego lochu gry. Ten jest zdecydowanie dłuższy od poprzedniego - zwiedzenie wszystkich jego atrakcji może zająć jakieś półtorej godziny. Biorąc pod uwagę fakt, iż teraz masz pod komendą drużynę, będziesz musiał wprowadzić małe zmiany do techniki myszkowania po kolejnych pomieszczeniach. Tak jak we wszystkich pozostałych lochach w grze, tak i w tym zgubienie się graniczy z cudem. Po prostu poruszasz się do przodu jedynie słuszną drogą. Ruszaj zatem, wybijając po drodze wszystko, co zbyt szybko nie ucieka. W końcu dotrzesz do dużej okrągłej platformy, unoszącej się nad bezdenną przepaścią. Umieść wszystkich z drużyny na platformie, następnie pociągnij za dźwignię w kształcie czaszki. Opuścicie się na drugi poziom lochu. Idź dalej i siecz wszystko, co stanie na twojej drodze. Po krótkim czasie wejdziesz do niezmiernie dużego pomieszczenia. Całkowite oczyszczenie go z wszelkiego rodzaju paskudztwa zajmie dużo czasu, ale twój wysiłek zostanie sowicie wynagrodzony znalezionymi tu skarbami, jak również wzrostem doświadczenia drużyny. Nie spiesz się - wybijaj przeciwników w napotkanej grupie, zanim weźmiesz się za następną. Jeżeli masz ze sobą jucznego muła, uważaj, by nie wpakował się w sam środek wrogiej drużyny.

Radziłbym również ustawić zachowanie drużyny tak, aby nie oddalała się zbytnio od miejsca, gdzie każesz jej się udać. Jeżeli będzie ci brakowało punktów zdrowia bądź many, na środku pomieszczenia znajduje się zamknięty pokój - w nim umieszczone są fontanny zdrowia oraz many. Kiedy już oczyścisz pomieszczenie ze stworów, znajdziesz drzwi wyjściowe w ścianie naprzeciw wejścia do pomieszczenia. W następnej komnacie odszukaj kolejną okrągłą platformę. Umieść na niej drużynę i przestaw dźwignię. Wrócisz na pierwszy poziom lochu, ale znajdziesz się w innej jego części. Ruszaj naprzód - po chwili zobaczysz małą kwadratową platformę. Wprowadź tam drużynę i ponownie przestaw dźwignię. Znajdziesz się na powierzchni. Witamy w Glitterdelve.



Glitterdelve

Idź na wschód, aż dotrzesz do drzwi zablokowanych przez beczki z materiałami wybuchowymi. Strzel w nie z łuku tak, aby wysadzić drzwi. Na zewnątrz spotkasz kilku strażników miejskich. Porozmawiaj z nimi, a wykonasz jedno z powierzonych zadań (zadanie wykonane: CLEAR GLITTERDELVE PASS). Obróć się i skieruj w kierunku miasta. Gra uraczy cię wstawką animowaną ukazującą potwory, które mordują mieszkańców miasta. Jednak znienacka (albo z Nienacka) pojawia się jakiś krasnolud i robi potworom kęsim. Kiedy wstawka dobiegnie końca, podejdź do krasnoluda i porozmawiaj z nim. Brodacz nazywa się Gloern. Jego brat Torg jest uwięziony w kopalniach (zadanie: RESCUE TORG). Jeżeli zgodzisz się pomóc Gloernowi, przyłączy się do twojej drużyny. Dobrym pomysłem byłoby uczynić z niego drugiego wojownika w drużynie. Jeżeli chcesz, przed udaniem się do szybu kopalnego możesz skierować kroki do miejscowego sklepu. Ten znajduje się na niewielkiej górce na prawo od wejścia do kopalni.

W tym lochu możesz mieć trochę więcej trudności ze znalezieniem drogi, ale generalnie rzecz biorąc - wciąż jest to małe piwo (choć może z nieco większą niż poprzednio pianką). Ponadto przeciwnicy są doprawdy bardzo słabi, więc powinieneś przejść po nich jak zepsuta kapusta przez niską babę. Idź wzdłuż torów, wybijając po drodze wszystko, co nie ucieka wystarczająco szybko. Jeżeli trafisz na ślepy zaułek, po prostu zawróć - z pewnością szybko znajdziesz inną drogę. Przy pierwszym rozgałęzieniu, jakie znajduje się zaraz obok wejścia, skręć w prawo. Idź dalej, aż dotrzesz do następnego rozgałęzienia. Teraz wybierz ścieżkę prowadzącą na zachód. Idź wzdłuż torów, aż dotrzesz do platformy - możesz na niej stanąć. Wprowadź tam drużynę i przestaw dźwignię. Opuścisz się do systemu jaskiń. W pobliżu znajduje się mały zbiornik wodny. Jesteś zmuszony brodzić w wodzie do czasu, aż dotrzesz do suchego lądu. Wejdź po małych schodach na wyższy poziom i podążaj drogą, dopóki nie dojdziesz do ruchomej platformy. Kiedy platforma znajdzie się po twojej stronie, szybko wprowadź na nią swoją drużynę. Tym sposobem znajdziesz się po drugiej stronie. Tu widać kolejną platformę - ta zawiezie cię na powierzchnię. Idź wzdłuż torów, na zachód, tak daleko, jak się tylko da, później kieruj się na północ. Wejdź po małej rampie, podejdź do maszyny i kontynuuj wędrówkę na północ. Gdy zostaniesz do tego zmuszony, skręć na zachód, a potem dalej kieruj się torami na północ. Na zakręcie skieruj się na wschód, a następnie - na południe. Zobaczysz więcej torów - wzdłuż nich podążaj na wschód. Na zakręcie skieruj się na północ - znowu zobaczysz tory. Podążaj wzdłuż nich, a dojdziesz do kolejnej ruchomej platformy. Wskocz na nią, a przedostaniesz się na drugą stronę. Przejdź na północ i zafunduj sobie następną przejażdżkę platformą. Zobaczysz kolejną - tym razem kursuje w górę i w dół.

Wejdź na nią i zjedź. Znajdziesz się w dużej jaskini, gdzie od biedy można się zgubić. Właściwa droga prowadzi na wschód. Podążaj nią, a po chwili zakręci na północ. Znajdziesz się w długiej jaskini, w której po obu stronach są windy. Wszystkie prowadzą do pomieszczeń pełnych potworów oraz skarbów. Jednak najbardziej interesuje cię druga winda po prawej - dostaniesz się nią do brata Gloerna. Porozmawiaj z krasnoludem, a w podzięce za odnalezienie dostaniesz prezent (zadanie wykonane: RESCUE TORG). Torg poprosi cię, abyś opowiedział o jego odkryciach Overseerowi (zadanie: REPORT TORG'S FINDINGS). Pobliską windą wjedź na górę. Skieruj się na północ i po chwili dotrzesz do drzwi. Naciśnij guzik, aby je otworzyć. Za pomocą windy znajdującej się za drzwiami wjedź na górę. Wyjdź z budynku, a okaże się, że zawitałeś w pokrytych śniegiem lasach otaczających Glacern.

Glacern

Podążaj ścieżką wijącą się między zwałami śniegu, dopóki nie dotrzesz do Glacern. Kiedy otworzysz drzwi miasta, zobaczysz animowaną wstawkę. Znajdź gospodę Lucky Hurgiss i wejdź do środka. Tam znajdziesz Overseera. Porozmawiaj z nim (zadania wykonane: DELIVER GYORN'S REPORT, REPORT TORG'S FINDINGS). Dostaniesz nowe zadanie - znaleźć wielkiego maga Merika (zadanie: QUEST FOR MERIK). Jeżeli zechcesz, w gospodzie możesz zwerbować nowych towarzyszy broni (tudzież kostucha :)). Jeden z nich jest wojownikiem, zaś drugi to mag. Obaj umilają sobie czas w gospodzie. Tak czy siak wyjdź z gospody i udaj się na zakupy. W przypadku gdy masz kogoś nowego w drużynie, zadbaj o porządny ekwipunek dla niego. W mieście czekają na ciebie pomniejsze zadania. Jedno z nich wiąże się z odebraniem dwóch pożyczonych książek. Można je dostać w sklepie z napojami bądź u magika (dokładnie nie pamiętam). Żeby wiedzieć, jak wyglądają książki, których szukasz - dostaniesz trzeci tom. Jeden egzemplarz, jaki powinieneś odnaleźć, znajduje się na wieży obserwacyjnej - mijałeś ją zaraz po wejściu do Glacern. Wejdź na górę i porozmawiaj z obserwatorem - powinien wręczyć ci tomiszcze. Druga książka może znajdować się na piętrze u kowala bądź też w domu na prawo od sklepu - stoi tam pewien facet. Ostatecznie zawsze pozostaje ci rozmowa z wszystkimi mieszkańcami. W nagrodę dostaniesz trochę złotych monet. Drugie zadanie czeka u kowala. Idź do niego i porozmawiaj z pomocnikiem. Usłyszysz smutną historyjkę, z której wynika, że w domu pomocnika osiedliło się kilka potworów. Z powodu braku funduszy zatrudnił się u kowala, by zdobyć trochę grosza i w ten sposób jakoś rozwiązać swój problem. Domek możesz znaleźć po wyjściu z Glacern, nie stoi przy głównej drodze, ale nie powinieneś mieć też kłopotów, by go znaleźć. Kiedy będziesz gotowy, by opuścić miasto, ruszaj w kierunku bramy.



Jaskinia

Podążaj ścieżką wydeptaną w śniegu, aż dotrzesz do wejścia do jaskini. W środku czeka na ciebie bardzo długi i niełatwy do przejścia loch (w każdym razie spacerek po parku to to nie będzie). Z jednej strony, jest nieskomplikowany pod względem orientacyjnym, z drugiej zaś - czekają tu na ciebie dosłownie tony przeciwników. Niektórzy są stosunkowo trudni do ruszenia. Właściwie rzecz biorąc, nieustannie będziesz się poruszał na południe, od czasu do czasu i w razie konieczności skręcając. Poruszaj się wolno i sumiennie wybijaj wszelkiego rodzaju tałatajstwo, jakie stanie na twojej drodze. Głupio by było, gdyby potem ktoś zaatakował cię od tyłu. Utrzymuj wszystkich w dobrej kondycji - nakaż, by Merik używał jedynie czarów uzdrawiających. Często zapisuj stan gry i podążaj za znakami. Ostatecznie dojdziesz do wyjścia, które zaprowadzi cię do ciemnego lasu.



Jaskinie

I znowu brodzisz przez przysypane śniegiem lasy. Podążaj ścieżką, po drodze wybijając wszelkiego rodzaju tałatajstwo. Po pewnym czasie dotrzesz do miejsca, gdzie śnieg zacznie przysłaniać widoczność. Oznacza to, że znajdujesz się bardzo blisko wejścia do jaskiń. Posuwaj się do przodu, dopóki nie zobaczysz drzwi w zboczu góry. Wejdź przez nie, a znajdziesz się w czwartym z lochów gry. Ten jest dość prosty i nie powinieneś tu mieć większych kłopotów. Na początek informacja - w lochu można znaleźć trzy ukryte obszary, a w nich obłowisz się w dodatkowe przedmioty (dość rzadkie). Aby dotrzeć do owych miejsc, cały czas podążaj w prawo. Nie odpowiadamy za przypadki zagubienia się w lochu. :) Tak czy siak, aby przejść prze ten obszar, idź na północ tak długo, jak się da. Po chwili droga skręci na północny wschód. Idź dalej, aż trafisz na ślepy zaułek. We wschodniej ścianie będzie sporych rozmiarów szczelina. Przejdź przez nią. Idź na wschód tak długo, jak się da, następnie skręć na zachód i podążaj wąską ścieżką. Na zakręcie obróć się w kierunku południa. Podążaj w tę stronę tak długo, aż natkniesz się na jegomościa, który utknął w lodzie. To właśnie Merik, czyli facet, którego szukasz. Rozbij lód. Po obejrzeniu animowanej wstawki porozmawiaj z oswobodzonym (zadanie wykonane: QUEST FOR MERIK). Dowiesz się, że gobliny ukradły magowi jego posoch (zadanie: MERIK'S STAFF). Merik przyłączy się do twojej drużyny jako mag natury. Wyposaż go, następnie ruszaj dalej na południe - zostaniesz uraczony kolejną wstawką animowaną. Zbliż się do wielgachnych drzwi i wyjdź przez nie na zaśnieżoną ścieżkę.

Wschodnie bagno

Bagno jest niezmiernie dużym i odkrytym obszarem. Prowadzi przez nie bardzo prosta ścieżka, ale jeżeli odczuwasz potrzebę rozwinięcia doświadczenia swojej drużyny, jest tu sporo zakamarków, które możesz zwiedzić. Aby przedostać się przez bagno, będziesz musiał przekroczyć wiele mostów, jak również brodzić w mętnej wodzie. Uważaj na przeciwników, którzy będą urządzali zasadzki, np. wyskakując z wody w najmniej odpowiednim momencie. Po całym obszarze rozrzucone są małe domki, w których znajdziesz skrzynie ze skarbami. Podążaj przez bagna odpowiadającym ci tempem, aż dotrzesz do cmentarza z kościołem w centrum. Natkniesz się tu na dużą ilość umarlaków... naprawdę dużą (mówimy o takiej ilości, że własną d... będzie ci trudno znaleźć), zatem miej się na baczności. Kiedy już się z nimi rozprawisz, kontynuuj wędrówkę. Po pewnym czasie dotrzesz do jaskini Goblina Wynalazcy.

Dokończenie za miesiąc.

Capo di tutti Capi

grand theft auto III

Czyli: nie da ci ojciec, nie da ci matka tego, co da ci krótka odsiadka....

Staunton Island

Asuka Kasen

Asuka, przyjaciółka Marii, pracuje dla Yakuzy. Ty będziesz przez chwilę pracował dla niej. Pod domkiem Asuki parkuje piękny stinger - autko w sam raz do pracy. Nie krępuj się, korzystaj, póki możesz.

sayonara salvatore ($25 000)

Aby dowieść swej lojalności wobec Yakuzy, masz za zadanie sprzątnąć z tego padołu łez byłego szefa, czyli samego don Salvatore. Po przyjęciu misji dowiesz się, że za trzy godzinki capo będzie wychodził z Sex Club 7. Twoim zadaniem jest dopilnować, żeby nie wrócił do domu cały i zdrowy.

Sprawdź po kieszeniach, czy masz przy sobie snajperkę - jeśli nie, wal na zakupy do Ammunation. Aha - NIE MUSISZ wracać łodzią, by dotrzeć do Portland. Most jest już naprawiony. Naprzeciwko klubu jest kamienica, na dach dotrzesz bez trudu z bocznej alejki. Przetrzyj szmatką lunetkę i przyjmij postawę strzelecką. To najprostsza i najbezpieczniejsza metoda, ale jeśli kusi cię frontalny atak i masz ochotę spojrzeć zdrajcy w oczy, możesz zaczaić się pod jego domkiem z bukietem granatów pod pachą. Mało złośliwe? To może zablokujesz wjazd kilkoma niedbale porzuconymi ciężarówkami? Decyzja należy do ciebie. W końcu to ty masz z donem na pieńku. Odpłać mu tak, jak uważasz za stosowne, i wracaj do tej suki Asuki po wypłatę.

under surveillance ($15 000)

Krążą słuchy, że po wyspie kręci się paru gości nasłanych przez mafię. Chłopaki węszą i lepiej, żeby nic nie wyniuchali. Jeśli w pierwszej misji uniosłeś się honorem i zrezygnowałeś ze snajperki, wiedz, że tym razem bez niej ani rusz. Rzuć więc w kąt zasady moralne i czym prędzej nabądź stosowne narzędzie drogą kupna lub jakąkolwiek inną, która przyjdzie ci do głowy. Masz sześć i pół minuty na odstrzał, zatem nie marnuj czasu.

Pierwsza grupka "kaczek" żeruje nad stawem w Belleville Park. Pif, paf. Druga tłoczy się w samochodzie przy Bedford Point. Usmaż ich cocktailem albo dostarcz rozrywki granatem. Trzecia grupa przyszłych pacjentów obserwuje kasyno Kenjiego w Torrington - spojrzyj w górę, a zobaczysz dobry punkt, z którego śmiało możesz prowadzić z nimi korespondencję na odległość. Byle szybko, bo zegar tyka.

paparazzi purge ($5000)

Jakiś zbolek z aparatem strzela dziewczynom fotki przez okno. Warto by było prześwietlić mu kliszę celną serią z kałacha. Będzie próbował uciec łodzią - problem w tym, że jego łajba jest zdecydowanie szybsza od twojego policyjnego ścigacza. Możesz zdybać go, płynąc po linii prostej, zamiast kluczyć za nim bez sensu. Możesz odczekać i puknąć go w Portland, gdy przesiądzie się do autka. Możesz wreszcie wykazać się sprytem i podejść do misji "od rufy strony": opłyń gościa wielkim kołem po prawej, aż na ekranie pojawi się informacja, że jesteś w Portland. Jeśli zrobisz to ostrożnie, typ nawet nie zorientuje się, że pościg już się zaczął. Teraz wystarczy podpłynąć do niego na tyle blisko, by wzbudzić jego podejrzenia. Baran będzie uciekał w twoją stronę! Działko pokładowe załatwi sprawę szybko i skutecznie, a programiści podrapią się w głowę i w kolejnym patchu usuną ten głupi bug.

payday for ray ($10 000)

Ray, policyjna wtyka Yakuzy, domaga się comiesięcznej wypłaty. Chłopak stanowczo oglądał za dużo "Szklanej Pułapki", bo zamiast siedzieć na pupci i inkasować pieniążki, chce się z tobą pobawić w wyścigi na telefon. Czy trzeba dodawać, że będziesz potrzebował szybkiej bryki?

Gdy już odwiedzisz wszystkie budki w okolicy (a dokładniej cztery: w Torrington, Belleville, Liberty Campus i znów - Belleville), będziesz mógł wreszcie zdybać żartownisia w toalecie i powiedzieć mu, co myślisz o jego poczuciu humoru. Nie zrozum mnie źle - nie trzeba go zabijać, tym bardziej że będzie miał dla ciebie parę zadań. Po prostu daj mu pieniądze i powiedz: "Stary, na przyszłość daj se siana z tymi podchodami, dobra?". Aha, i jeszcze jedno: zdarza się, że w trakcie misji kolejna budka nie pojawia się na radarze. To nie błąd - po prostu Ray boi się kolegów. Jeśli masz jakąś gwiazdkę na koncie, pozbądź się jej i zacznij misję od nowa.

two-faced tanner ($20 000)

Okazuje się, że jeden z wozaków Yakuzy dorabia po godzinach pracą w policji. Gość nazywa się Tanner i jeździ bryką z lat 70 oraz nieodparcie kojarzy się z głównym bohaterem pamiętnego Drivera. Pretekstów aż nadto, by go zlikwidować. Jedź pod kasyno. Gdy tylko zahaczysz o niebieski krąg, Tanner wybiegnie z budynku i będzie próbował odjechać w siną dal. Chyba mu na to nie pozwolimy, co?











Na skrótу.



Typ ma kontakty, nic dziwnego zatem, że o byle ryskę na karoserii będzie się darł przez radio, prosząc o wsparcie policyjne, co już na "dzień dobry" powiększy twoje konto punktów karnych o cztery gwiazdki. A wtedy wiadomo - sajgon. Jeśli starczy ci nerwów, możesz stukać go do skutku, opędzając się przy tym od psów i innych funkcjonariuszy. Ale jest lepsza metoda. Skubnij parę cocktaili i zamiast wjeżdżać autkiem w krąg, wejdź weń pieszo, dobywając z kieszeni butelkę z ognistym plynem. Jak się postarasz, samochód Tannera stanie w płomieniach i zanim psy zwąchają sprawę, będzie po robocie. Chcesz spróbować innego podejścia? Jedź cierpliwie za Tannerem, aż znajdzie się przy nabrzeżu. Teraz wystarczy gwałtowny ruch kierownicą i sobowtór Drivera skończy jako pokarm dla rybek. O policję się nie martw - gdy zobaczą trupa, odejdzie im ochota na pogoń. Dziwni jacyś...

King Courtney

Courtney, szef lokalnej filii Yardies, będzie próbował złapać cię przez telefon (budka niedaleko twojej mety). Podobnie jak El Burro, zechce cię najpierw wypróbować w wyścigu ulicznym.

bling-bling scramble ($1000 za każdy zaliczony checkpoint)

Ten wyścig to pestka w porównaniu z misją od El Buraka. Nie musisz wcale forsować maszyny - nie chodzi o wygraną. Liczy się tylko liczba zaliczonych checkpointów - wygra ten, kto ma ich najwięcej na koncie. Jeśli pójdziesz po rozum do głowy i jeszcze przed startem urządzisz gościa w cheetah na cacy, masz 100% szans na nagrodę fair play, bo reszta konkurentów nie ma z tobą żadnych szans. Jakim autkiem startować? Najlepszy będzie stinger, infernus lub cheetah.

uzi-rider ($10 000)

Pora na kolejne zadanie w gorącym rytmie reggae. Goście z perenniala chętnie ustąpią ci miejsca za kółkiem, ale gdy już wsiądziesz, dopilnują, byś nie wysiadł przed zakończeniem misji. Więc lepiej nie próbuj. Jedź na Hepburn Heights (Portland) i wypatruj ziomali w czerwonych lub niebieskich bandanach. Masz ich naliczyć dziesięciu, pokazując każdego przez boczną szybę lufą uzi i pilnując, by wskazany Diablos upadł na ziemię bez ducha. Jeśli psy robią ci koło rury wydechowej, skorzystaj z Pay 'n' Spraya. Po pracy podrzuć kolegów do Newport i zainkasuj należność. Jah rules, yeah!

gang car round up ($10 000)

King Dread potrzebuje kilka autek do kolekcji. Pech w tym, że chodzi o wózki wrogich gangów. Z yakuza stingerem nie będzie żadnych kłopotów - jeden parkuje nad wodą przy domku Asuki, natomiast po sentinela i stalliona będziesz się musiał pofatygować do Portland.

Najtrudniej będzie zdobyć wozik Mafii. Ragazzi mają cię na oku od dawna, a w dodatku dysponują wolnymi mocami przerobowymi w postaci shotgunów (zdolnych przerobić autko na byle autko w niespełna trzy sekundy). Nie zapędzaj się zatem zbyt głęboko w Saint Mark's - spróbuj upolować coś na obrzeżach, np. pod torami koło szpitala.

Diablos nie będą już takim wyzwaniem - chłopcy co najwyżej mogą ci pomachać na pożegnanie kijaszkiem do bejsbolu. I nie wciskaj kitu, że nie umiesz znaleźć stalliona. Pełno ich przecież na Hepburn Heights - tam, gdzie jeszcze przed chwilą zabawiałeś się strzelaniem do gości w bandanach.

Gdy już odwieziesz wszystkie bryczki pod wskazany adres, zaparkuj je grzecznie w garażu i udaj się po należne pobory.

kingdom come ($10 000)

W tej misji przekonasz się, czym grozi zażywanie narkotyków. Zaczyna się niewinnie - Rasta King chce, byś przejął wozik z łupem. Masz dotrzeć na miejsce w półtorej minuty, zatem nie zapomnij zabrać dobrego wozu. I proszę, jaka niespodzianka! Nafaszerowany SPANKIEM grubas bawi się w Palestyńczyka! Z czterech vanów wyskakują koledzy - każdy z bombą u piersi, każdy szuka rozrywki.

Jeśli masz ze sobą jakąś w miarę skuteczną broń (M16 lub rakietnicę), z miejsca rozwal jedno z autek, zanim zacznie się prawdziwa jatka. Szybkim truchtem udaj się w odległe miejsce, zdejmując szaleńców z bezpiecznej odległości. Staraj się strzelać do gości, póki są blisko samochodu - jest szansa, że wybuch skasuje vana. Podejdź od innej strony, nie rzucając się zbytnio w oczy i zdejmując kolejno vany, jeden po drugim. Żmudne, ale innego wyjścia nie ma - chyba że masz jakiś czołg na podorędziu. Oj, panie Jamajczyk, masz pan u mnie na pieńku.

Ray Machowski

Ray, sądząc z nazwiska, jest ziomalem z Jackowa lub innego Greenpointu. Jak trafił do Liberty City, tego nie wie nikt. Ten paranoiczny, dorabiający na boku pies obrał sobie na rezydencję publiczną toaletę w Belleville Park. Cóż, każdemu według zasług...

silence the sneak ($30 000)

Pewien typ objęty programem ochrony świadków wie zbyt wiele o matactwach Raya i nie powinien zbyt długo przebywać na tym świecie. Jeśli pojedziesz za wskazaniami radaru, trafisz pod właściwy adres w Newport. Obejrzyj przerywnik filmowy, zwracając baczną uwagę na pewne otwarte okno.

Żeby wypłoszyć ptaszka z klatki, będziesz się musiał wykazać precyzją w konkurencji sportowej, jaką w pewnych kręgach znają pod nazwą "ciskanie wybuchowym przedmiotem w otwory". Nie zrób sobie krzywdy. Po kilku próbach powinno ci się udać. Kiedy komitet olimpijski wypadnie z garażu, by czym prędzej wręczyć ci medal za celny rzut, świadek będzie się starał skorzystać z zamieszania i opuścić gościnne progi bez uiszczenia opłaty za nocleg. Ten karygodny postępek nie może mu ujść płazem. Dla pewności możesz postawić jakąś ciężką landarę przy drzwiach do garażu, odcinając gościowi drogę odwrotu (oczywiście zabierz się do tego jeszcze PRZED rzutami w okno, bo potem raczej nie będzie już na to czasu). Jeśli zdołasz gościa uwięzić, odprawienie go w krainę szczęśliwych łowów nie powinno przysporzyć ci żadnych kłopotów. W przeciwnym razie czeka cię efektowny pościg ulicami miasta.

arms shortage ($10 000)

Ukończenie tej misji będzie ważnym krokiem w twojej karierze. Wprawdzie bodziec finansowy w postaci dziesięciu kawałków nie jest niczym szczególnym, ale wdzięczność właściciela składziku z demobilem w twoim fachu jest nie lada atutem. Otóż, okazuje się, że Kartel chce zrobić handlarzowi wielkie kuku, posługując się przy tym ciężkimi narzędziami miotającymi ołów i inne śmiercionośne pierwiastki. Tak się przy tym składa, że Phil jest znajomym Raya, a ten chętnie zapłaci, by wybawić kumpla z opresji. Każdy na tym zyska: Ray spokojny sen, Phil dodatkowy czas do emerytury, ty możliwość nabycia kilku zabawek, zaś chłopcy Kartelu dziurki w głowie. W przyrodzie taki układ zwiemy symbiozą.

Ataku spodziewaj się z dwóch stron. Główne uderzenie, jak sama nazwa wskazuje, idzie główną bramą. Atak od tyłu (w postaci dwóch podstępnych gości), jak się pewnie domyślasz, od tyłu, czyli od strony małego zaułka. Stąd też nie od rzeczy będzie zablokować jedną flankę na czas, jaki potrzebny ci będzie, by poradzić sobie z drugą. Idealnie byłoby zamknąć obie drogi, ale na to może nie starczyć czasu. Najskuteczniej jest zamknąć bramę stojącym opodal barracks OL-em, za którego będziesz mógł wygodnie oraz komfortowo ciskać w napastników drobnymi przedmiotami, które rozpryskują się na setki ostrych odłamków. To powinno ich nauczyć szacunku do klasy pracującej. Z dwoma podstępnymi gadami poradzisz sobie bez kłopotu, korzystając do woli z narzędzi zagłady, jakie obficie porozrzucano po podwórku. Po skąpaniu okolicy w kolumbijskiej krwi i zanim pójdziesz do Phila po pieniążki, nie zapomnij pozbierać reszty zabawek (w tym rakietnicy ukrytej wysoko na pudłach), bo Phil, mimo dozgonnej wdzięczności, każe sobie słono płacić za towar.

evidence dash ($10 000)

Ukończenie tej misji odda cię w łaski jednego z najpotężniejszych mieszkańców Staunton Island. Rzeczony osobnik pozwolił sobie nieopatrznie zrobić z ukrycia parę kompromitujących fotek, i te właśnie wędrują pickupem do zainteresowanych władz. Twoim zadaniem jest trącić owo autko na tyle skutecznie, by wytrącić z niego zawartość. Po zebraniu materiałów znajdź jakieś ustronne miejsce i spal je (razem z autem). Morał stąd płynie taki, żeby na misję zabrać wozik na tyle szybki i odporny, aby sprawił się w trącaniu, i na tyle brzydki, by nie było żal wysadzać go w powietrze. Aha, uwaga na policję.

gone fishing ($15 000)

Ray nie lubi własnego partnera i chciałby się go pozbyć. Ma chłop, widać, jakieś powody - nie wnikaj. Przyszły topielec w chwili obecnej przebywa na łowisku, zatem potrzebujesz łodzi. Radar kieruje cię do Portland, jednak prościej będzie skorzystać z policyjnego ścigacza - przy molo obok domu tej suki Asuki. Po przybyciu na miejsce stwierdzisz naocznie, że gościu używa nielegalnej przynęty w postaci granatów lub innego draństwa. Uważaj, bo ciebie też zechce złowić. W wymierzeniu kary za wędkowanie w nielegalnym miejscu wydatnie pomoże ci rakietnica, której nie zapomniałeś zabrać z podwórka Army Surplus.

plaster blaster ($10 000)

Człowiek, którego zabiłeś w misji Silence the Sneak, najwyraźniej ożył, choć ma się niezbyt dobrze. Właśnie jedzie, by zeznawać, więc musisz go zabić po-



nownie - tym razem na śmierć. Pacjenta wiozą karetką, ale dla zmyłki wysłano drugi ambulans, którego jedynym celem jest umilić ci zabawę. Zgaduj zgadula, którym pacjent hula? Nie da rady, musisz wybrać jeden i liczyć na tzw. fart (nie lubimy tego słowa, bo zajrzeliśmy do słownika angielskiego i byliśmy niemile zaskoczeni, czego i wam życzymy). Ale dygresje na bok, bo oto z karetki wypada nasza zguba, zawinięta szczelnie w pancerny kokon z węglików spiekanych, odporny na ogień i większość dostępnych na rynku preparatów do czyszczenia toalet. Będziesz miał z nim (tj. kokonem) wiele radości, więc udaj się najpierw do pobliskiego Pay 'n' Spray, by oczyścić się z wszelkich gwiazdek, których nazbierało się w toku rozwiązywania zagadki logicznej. Teraz już pestka - wystarczy przejechać gościa z pięćset razy (lekko licząc), i po kłopocie.

Kenji Kasen

Brat tej suki Asuki (no dobra, już nie będę) prowadzi kasyno i lokalny oddział Yakuzy. Będzie miał dla ciebie kilka zleceń, więc traktuj go grzecznie (póki co, heh - ale nie uprzedzajmy zdarzeń).

kanbu bust-out ($30 000)

Pewien Yakuza trafił do kicia, a tak się składa, że jest z Kenjim spokrewniony. Więzy krwi obligują, zatem Kenji chętnie wysupła garść zaskórniaków tytułem wdzięczności za pomoc w załatwieniu tej delikatnej kwestii. Udaj się pod posterunek w Newport i wypożycz policyjną brykę. W warsztacie nieopodal, u 8-Balla, w radiowozie zamontuj bombę i wracaj na komisariat. Bramka magicznie się otworzy - zaparkuj w oznaczonym miejscu i podkręć zapalnik. Bum - i przez dziurkę w ścianie wychynie nasz skośnooki znajomek. Ładuj się z nim do samochodu i dla świętego spokoju po drodze łyknij bribe'a (jedź w prawo na rampę). W jednym z garaży w alejce obok Pay 'n' Spray parkuje blista - przesiądźcie się i przemalujcie autko. Teraz już spokojnie dojedziesz do dojo w Bedford, gdzie wypłacą ci robociznę z należnym procentem.

grand theft auto ($25 000)

Kenji potrzebuje kilku autek dla znajomych - interesuje go cheetah, infernus i stinger. Wozy, jako się rzekło, mają być prezentem, więc należy je dostarczyć w idealnym stanie. Skośny bardzo się niecierpliwi, bo przyjęcie lada chwila, a on jeszcze nie odprasował koszuli. Zanim żelazko się nagrzeje, autka mają być w garażu. Sześć minut to raczej mało, zatem Pay 'n' Spray raczej odpada. Taniej i szybciej będzie po prostu obchodzić się ze sprzętem ostrożnie. Kiedy będziesz odstawiał samochody do garażu, zwróć baczną uwagę na to, by zaparkować je równiutko (inaczej drzwi garażu nie zamkną się) i nie wysiadać z wozu przed otrzymaniem potwierdzenia, że dane autko zostało dostarczone. Oszczędzisz sobie frustracji.

deal steal ($25 000)

Yardies skumali się z Kartelem i wspólnie chcą utrudnić życie Yakuzie. Twoim zadaniem jest nieco zamącić w tym sielankowym układzie. Jeśli skręcisz na północ w stronę Newport, bez trudu powinieneś zdybać jakiegoś lobosa (chodzi o te czerwone autka ze złotym dachem i tapicerką zdartą z geparda). W rytmach reggae, bawiąc się do woli hydrauliką zawieszenia, udaj się we wskazane miejsce, gdzie poinformowany człowiek wskaże ci adres tajnego spotkania Yardies z delegatami kolumbijskiego związku zawodowego hodowców koka-iny.

Podjedź pod wskazany adres i powitaj zebranych wesołym trąbieniem klaksonu, po czym dokonaj inauguracji spotkania honorową salwą z dowolnie dobranej giwery. Kiedy zgromadzeni legną porażeni pięknem spektaklu z gatunku światło i dźwięk, dodaj splendoru widowisku, podpalając ich samochody. Zgarnij teczuszkę i odwieź ją Kenjiemu.

shima ($10 000)

Najwyraźniej księgowy Yakuzy ma ważniejsze sprawy na głowie (bilans roczny?), zatem trud zbierania podatku obrotowego od placówek usługowych podległych skośnym przypadł właśnie tobie. Z początku wszystko idzie jak po maśle - podjeżdżasz pod lokal, odbierasz należność. Kłopoty zaczną się w Belville Park. Okazuje się, że Diablos zgłosili się wcześniej. Jeśli nie chcesz dopłacać z własnej kieszeni, musisz udać się do ich siedziby i serdecznie podziękować za pomoc w zbieraniu datków. A zatem czeka cię wycieczka do Portland.

Gostki dzielą łup na Hepburn Heights. Jeśli będziesz się trzymał na uboczu, możesz ich sprzątnąć kolejno snajperką. Preferujesz bardziej bezpośrednie podejście, frontem do klienta? Nie ma sprawy - zanim przelezą przez siatkę, zdążysz pozbawić ich chęci do życia. Po wszystkim zawieź utarg na parking za kasynem, a Kenji wypłaci ci stosowny procencik.

smack down ($10 000 + $1000 za każdego Yardies)

Mimo usilnych starań słodki układ między Jamajcami i Kolumbijczykami kwitnie i ma się dobrze. Kenjiemu to nie w smak, więc nie na żarty wkurzony wysyła cię na bój. Dealerzy szczęścia zwiną interes, gdy tylko skumają, w czym dzieło, postaraj się zatem o szybki samochód, jeśli chcesz natrzaskać ich tyłu, by zwróciło ci się za paliwo.

Dealerzy pojawiają się na radarze w postaci różowych kropek. Obrodziło ich jak mrówków, więc będzie w czym wybierać. Skuteczną i ekonomiczną formą eksterminacji tych natrętnych pasożytów jest klepanie zderzakiem po kolanach, bacz jednak, by w ferworze zabawy nie uszkodzić zbyt wielu postronnych obserwatorów, bo stróże prawa wsiądą ci na kark. Jeżeli zdołasz zaliczyć co najmniej ośmiu SPANKEROW, będziesz mógł zakończyć owocną współpracę z Kenjim i przejść na bardziej odpowiedzialne stanowisko.

Donald Love

Jeden z najbardziej wpływowych i ustosunkowanych mieszkańców Liberty City. Tylko nie mów do niego Donald, kochanie, bo skończysz w betonowych butach. Zanim przyjmiesz od niego zlecenia, upewnij się, że nic cię już nie łączy z Yakuzą. Dlaczego? Zaraz do tego dojdziemy.

liberator ($40 000)

Donald prosi, byś pomógł mu uwolnić przyjaciela z miłosnych uścisków Kartelu, w które popadł był nieopatrznie. Starszy pan przetrzymywany jest w kartelowym siedlisku zła i plugastwa - w Aspatria. By wtargnąć niepostrzeżenie na teren kompleksu, musisz dysponować firmowym wozem Kartelu - bryczką o wdzięcznej nazwie cruiser. Niebieskie furgony tej marki znajdziesz w wielkiej obfitości w Fort Staunton - wystarczy udać się tam i grzecznie poprosić o jazdę próbną.

Wsadziwszy cztery litery do rzeczonego pojazdu, udaj się na miejsce akcji. Brama otworzy się automatycznie - Kolumbijczycy znani są wszak z gościnności. Gospodarze ruszą hurmem, by powitać cię chlebem i solą - podziękuj za miłe przyjęcie, korzystając z osłony furgonu. Gdy już ostatni Karteluszek przybierze pozycję horyzontalną, ruszaj, by zwiedzić okoliczne garaże. W jednym z nich (jeśli jesteś leniwy, podpowiem, że w drugim po lewej stronie od wejścia) znajdziesz starszego pana, którego strażnik zabawia miłą rozmową.

Strażnikowi podziękuj za uwagę, a starszego pana podwieź pod wskazany adres. Aha, cruisera możesz zatrzymać - przyda się w kolejnej misji.

waka-gashira wipeout ($30 000)

Tu właśnie definitywnie skończą się twoje interesy z Kenjim, upewnij się zatem, że zaliczyłeś wszystkie misje od skośnego brata tej (ehem) Asuki. Otóż to, bo tym razem twoim celem będzie Yakuza-san, Kenji Kasen we własnej osobie. Już się upewniłeś? To wskakuj do cruisera i jedź na wielopoziomowy parking w Newport, by wziąć udział w spotkaniu na wysokim szczeblu.

Gdy tylko wjedziesz na najwyższy poziom, wypatruj swymi bystrymi oczkami niebieskiej strzałki (którą, tak się jakoś złożyło, Kenji nosi na głowie) i wduś pedał gazu do podłogi. Poślij skośnego na orbitę geostacjonarną (jeśli to możliwe, w towarzystwie ochrony, żeby mu się nie przykrzyło samemu w kosmosie) i nie zwalniając, ruszaj w stronę rampy. Jeżeli zrobisz to wystarczająco szybko, nie musisz obawiać się ostrzału. Teraz wiej z Newport w te pędy, bo masz trzy gwiazdki na karku. Pozbądź się auta i raduj się zaliczeniem kolejnej misji.

a drop in the ocean ($10 000)

Za dwie minuty nad zatoką pojawi się samolot, z którego niedbale wysypie się sześć pakuneczków z (jak mniemam) darami humanitarnymi dla mieszkańców Liberty City. Donald chciałby niezmiernie pomóc w sortowaniu darów, więc należy je przejąć, zanim jakiś pazerny rybak położy na nich łapę. Niestety stróże prawa zdają się nie doceniać powagi sytuacji i z sobie tylko znanych powodów będą darzyli cię coraz większym zainteresowaniem. Może też mają ochotę, by zerknąć, co kryje się w tajemniczych paczkach z nieba?

Ale po kolei. Dwie minuty na dotarcie do nabrzeża za domkiem tej Asuki to aż nadto. Zaokrętuj się i ruszaj za żółtą kropką. Z każdym przejętym pakunkiem twoje konto gwiazdkowe powiększy się, aż sięgnie niebotycznej wartości pięciu! A to oznacza kłopoty w postaci agentów FBI w szybkich czarnych limuzynach. Nie od rzeczy będzie zatem, by po dotarciu na brzeg przesiąść się w równie szybkie auto i udać do najbliższego Pay 'n' Spray (który na szczęście znajduje się całkiem nieopodal). Gdy zakończysz misję, spiker w radiu doniesie, że dzielne ekipy remontowe właśnie ukończyły prace na moście do Shoreside Vale. No, nareszcie!

Dokończenie za miesiąc.

DEKALOG

DLA TWÓRCÓW (GIER)

Night Mare

Producenci i programiści świata! Kreatorzy nowych światów! Zaprawdę powiadam wam: zasad tych przestrzegajcie, a ognia piekielnego i niezadowolenia graczy unikniecie. Tak rzekłem.

(Księga Gracza, 3-4, rozdz. 1)

Autor jak zwykle nie odpowiada za treść objawioną w tym tekście. Przedstawione opinie są tylko i wyłącznie opiniami jego własnymi oraz kilku milionów graczy na świecie. Zatem można je, tradycyjnie, olać i zlekceważyć. Dziękuję za uwagę.

Twórcom do przemyślenia.






Na Górę poszedłem i oczom mym płonący GeForce się ukazał. I przemówił do mnie tymi słowy: oto dziesięć przykazań ci daję, idź i głoś je jak komputery długie i szerokie, ku Mej chwale. I zakrzyknąłem: "Jakież jest imię Twe, Panie?!". Odpowiedział mi Pan: "Jam jest Grywalność". (Księga Gracza, 8-10, rozdz. 1)

Czy kiedykolwiek ogarnęła was podczas grania nieodparta chęć, by pogryźć klawiaturę? Czy kiedykolwiek uderzyliście pięścią Bogu ducha winną myszkę, czy może boksowaliście monitor? Czy stawaliście na rękach i zaczęliście tupać po suficie, śpiewając przy okazji "Międzynarodówkę"? Jeśli choć na jedno z tych pytań odpowiedzieliście twierdząco, warto skontaktować się z lekarzem, ew. w przypadku pierwszego - dietetykiem. Często jednak zdarza się, że wyżej wymienione reakcje są całkowicie naturalne, a winę za to ponoszą tylko i wyłącznie deweloperzy, którzy - delikatnie mówiąc - czasem troszkę olewają graczy. Nader często bywa, że gry w głupi sposób są udziwnione i trudne, przez co przyjemność z grania tylko zniżkuje, a satysfakcja z ukończenia kolejnych etapów nie jest proporcjonalna do wcześniej przeżytych frustracji.

Większość tych małych błędów to drobnostka, jaką można zniwelować dosłownie w kilka minut pracy nad kodem gry. Producentom jednak czasem i tego brakuje, przez co pojawiają się wady, o jakich czasem może nawet nie warto wspominać w recenzji, ale i tak znacznie odbijają się one na ogólnym wrażeniu. Dziesięć przykazań dla twórców spisano właśnie po to, aby na przyszłość uniknąć takich błędów. Zdaję sobie sprawę, że przypomina to wołanie zagubionego w puszczy - jeśli jednak nikt na ten tekst nie zwróci uwagi, chociaż gracze poprawią sobie humor, szukając alibi na popełnioną zbrodnię - zamordowanie w afekcie myszki. Wszak to wina błędów! Krytykę czas zacząć bez zbędnego przedłużania!



I Nie będziesz zabijał (bez uprzedzenia)

Obgryzione paznokcie, zgryzota w spojrzeniu, równomiernie spiłowane nieustającym zgrzytaniem zęby, podwyższone tętno - to krótka charakterystyka osoby, grającej przez pewien czas w jakiegokolwiek Tomb Raidera. Czy to ukryta zapadnia, czy niestabilny mostek, czy też nagle pojawiające się kolce - każdy pretekst dobry, żeby uśmiercić główną bohaterkę. Nie dziwi, że firmy ubezpieczeniowe odmówiły polisy na życie Larze Croft. W grze idąc nawet spokojną i z pozoru całkiem bezpieczną polanką, można się natknąć na śmiertelną przeszkodę - zupełnie bez uprzedzenia. Najśmieszniejsze i najtragiczniejsze zarazem jest to, że autorzy cyklu w jednej części postanowili rozgrywkę dodatkowo utrudnić, a to za sprawą możliwości zapisywania stanu gry tylko w specjalny sposób (używając znalezionych po drodze diamentów) i z rzadka. Godna 1000 stopni C na dnie piekła inicjatywa... W przeciwieństwie do TR, warto naśladować miłą i sympatyczną przygodówkę Neverhood. Tam zginąć można chyba tylko w jednym miejscu - skacząc w przepaść, oznaczoną zresztą tabliczką informacyjną z napisem: "Zeskoczenie powoduje ŚMIERĆ". Podziwu godna dbałość o gracza. I przewrotne poczucie humoru - i tak wszyscy skakali...

Bezspornym zwycięzcą jest... Tomb Raider!



Kara dla grzesznika: Umieszczenie w obiekcie znanym z filmu "The Cube". Z małą modyfikacją - ŻADNYCH PODPOWIEDZI! (Dla tych, którzy nie oglądali filmu: bohaterowie zostali zamknięci w czymś jakby budynku podzielonym na setki sześciennych pomieszczeń, z których wejście do większości kończyło się niezwykle wymyślną i szybką śmiercią. Np. poszatkowaniem. Aby jednak męka nie trwała zbyt krótko, potępieniec powinien być po każdej śmierci rzucany w inne miejsce.)

II Nie będziesz wymagań sprzętowych śrubował

Każdy "komputerowiec" wie, że już w momencie kupna nowy i lśniący sprzęt jest już przestarzały, a na rynku dawno temu pojawiły się propozycje o wielokrotnie większych możliwościach. Twórcy gier zamiast w tym technologicznym wyścigu pozostać przyjaciółmi gracza, wciąż przypominają mu o upgrade'ach i stale jak jeden mąż wołają: więcej, więcej! Pal licho, kiedy wymagania sprzętowe gry naprawdę rekompensują to wyglądem. Tak było w przypadku Max Payne'a, który jak na swoje czasy żądał stacji graficznej, ale jednocześnie wyglądem do dziś cieszy oczy. Zdarzały się jednak pozycje takie jak Hitman. Niestety mimo że niczym specjalnym pod względem grafiki się nie wyróżniał, działał dużo wolniej niż Max Payne - na jednakowym sprzęcie. Może tak trochę optymalizacji?

Konkurencję zdystansował... Hitman!



Kara dla grzesznika: Na nogi założyć o 10 numerów za ciasne buty, wepchnąć do całkowicie ciemnego labiryntu, oświetlając drogę bardzo wolną lampą stroboskopową - tak, około jednego błysku na dwie sekundy. Żeby się nie nudziło, do labiryntu wpuścić chmarę żądnych krwi zmutowanych komarów, a jako broń na nie wyposażyć w snajperkę. Lub cokolwiek innego, co wymaga szybkiej reakcji i sporej precyzji.



Twórcom do przemyślenia.



III

Nie będziesz mnie nudził cut-scenkami, jakich ominąć nie sposób

...nawet jeśli są niezwykle krótkie. Miłośnicy przygodówek doskonale wiedzą, co to znaczy 2364 razy z rzędu usłyszeć: "Nie mogę tego użyć!" przeplatane z "Chyba żartujesz!" i "To nie zadziała". Jakby nie można prościej i krótko "Nie!" (gwoli szczerości, nie wszystkie przygodówki tak mają - na szczęście). Jednak to wszystko to pikuś w porównaniu do Black & White, w którym nie sposób ominąć całych scen! Pal licho, gdy ogląda się je po raz pierwszy - wówczas stanowią integralną część gry, często nie wiedząc, o co w nich chodzi, nie można przejść dalej. Jednak gdy producenci zmuszają gracza, by oglądał po raz kolejny to samo niekiedy tylko dlatego, że mu się myszka omsknęła... Na naganę zasługuje również Final Fantasy 8, gdzie nie dano nam szansy, by uniknąć oglądania - trwających nawet pół minuty - ataków, zazwyczaj efektownych za pierwszym, a i siódmym razem, ale przy 50 zaczynających co najmniej irytować. To samo zresztą przeżyjemy w Soul Reaverze.

Zwyciężyli ex equo...
Black & White
Final Fantasy 8
Soul Reaver 1



Kara dla grzeszników:
Związać z tylu ręce, do głowy przytwierdzić słuchawki, odtwarzać w nieskończoność jakikolwiek hit Britney Spears - okrojony do długości około 20 sekund. Dodatkowo przytwierdzić powieki do czoła, żeby grzesznik cały czas oglądał pięciosekundowe fragmenty "Klanu", na dodatek wspak. (Autor uprzejmie uprasza Szanownych Czytelników, by nie informowali o jego osobie instytucji typu Amnesty International. Chciałby jeszcze coś w życiu napisać.)



IV

Nie będziesz mnie zmuszał do używania patchów

Ciężki jest los gracza, który się uczy i nie pracuje. By być uczciwym (i zyskać niemało bajerków - koszulki rządzą!), długo musi karmić wciąż chudą świnkę-skarbonkę, niejednokrotnie nawet odmawiając sobie zupy chmielowej na obiad. Gdy po takich wyrzeczeniach ten wychudzony biedak idzie do sklepu i płaci tymi w trudzie i znoju zdobytymi pieniędzmi za grę, spodziewa się, że jego poświęcenie należycie doceniono. Tymczasem rzeczywistość bywa skrajnie różna - w najbardziej ewidentnych przypadkach gra może się nawet nie zainstalować poprawnie - vide Traitor's Gate PL. Niekiedy wpadki zdarzają się i najlepszym. Znany ze świetnych i zwykle bezbłędnych lokalizacji CD-Projekt, niedawno popełnił spolszczenie Wizardry 8. Beta-testerzy nie raczyli zauważyć, że w grze nie wpisują się polskie znaki, a co za tym idzie - nie daje się ukończyć gry! Oczywiście na oficjalnej stronie gry bardzo szybko pojawił się patch - jednak zmuszanie gracza do ściągania dodatkowych plików (a nie każdy ma dostęp do Internetu) jest karygodne!

Na Wieczne Potępienie(tm) zasługują bezsprzecznie...
Wizardry 8
Traitor's Gate PL
Daggerfall



Kara dla grzesznika:
Zsyłka na odległą wyspę - bynajmniej niebezludną. Wypełnioną po brzegi wiecznie młodymi, pięknymi i ponętnymi kobietami - ubranymi tylko w kostiumy kąpielowe, wzmagające wyobraźnię i doskonale podkreślające krągłość kształtów oraz perfekcyjną opaleniznę. Kobiety te powinny chętnie spełnić każde, nawet najskrytsze i najśmielsze zachcianki. Jednocześnie wyspę otoczyć bezkresnym oceanem - aby nikt nie mógł się z niej wydostać, i przybyć tam. Ach, byłbym zapomniał. Grzeszników RÓWNIEŻ uczynić kobietami. Najlepiej brzydkimi.



V

Nie będziesz niszczył nastroju techniką

"Ciemno wszędzie, głucho wszędzie", pisał nasz wieszcz narodowy kawał czasu wstecz. Świadczy to o tym, że Adam Mickiewicz nie powinien mieć kompleksów w stosunku do notorycznie przepowiadającego przyszłość innego romantycznego twórcy - Juliusza Słowackiego. Ten drugi przewidział, że na papieskim tronie pojawi się Polak, pierwszy też dokładnie zobaczył, jaki wygląd będzie charakteryzował pokój rasowego gracza XXI wieku. Zawsze coś. Wracając do myśli przewodniej... w przypadku gier klimat to najważniejszy czynnik. Niestety nieraz autorom scenariuszy koło tyłka robią - bardzo skutecznie zresztą - programiści. Ci za nic mają nastrój i podczas doładowywania kolejnych etapów często oczom gracza ukazują się przeróżne teksty. Pal licho, jeśli jest to tylko owo tyleż oklepane, co niepotrzebne, 'loading' - to można jeszcze tłumaczyć tym, że informuje się gracza, iż nic się nie zawiesiło. Jednak gdy w klimatycznych grach, takich jak Half-Life czy Deus Ex, programiści raczą nas dużo bardziej rozbudowanymi informacjami, człowiekowi ręce opadają - nie mówiąc o wydzielaniu się adrenaliny. Na co mi wiedzieć to, że gra właśnie ładuje kolejne GL_extensions 4.5022743?!!!

Potępionymi na wieki zostali...
Half-Life
Deus Ex



Kara dla grzeszników:
Zaaranżować grzesznikowi randkę z uroczą i piękną kobietą. Gdy rozmowa się rozkręci, a nieborak zadłuży się po uszy, kobieta zacznie opowiadać o ostatnim zatwardzeniu. Grzesznika to jednak nie powinno odstraszyć i postanowi kontynuować wspaniały wieczór. Gdy już świeżo poznana para wyląduje w sypialni, piękna kobieta winna przywiązać grzesznika (do czegokolwiek, byleby nie uciekł) i opowiadać mu o jej ostatnich przeżyciach związanych ze zmianą płci. Na początek wystarczy.

VI

Nie będziesz komplikował tego, co ma być proste

Nie ma co kryć - u niektórych producentów kompleksy widać na pierwszy rzut oka. Niektórzy je uzewnętrzniają - i dają bohaterom do rąk WIEEELKIE gnaty, a bohaterkom jeszcze WIĘĘĘKSZE... oczy. Zdarzają się jednak jednostki, które charakteryzuje kompleks braku ambicji. I tworzy taki jeden z drugim całkowicie liniową grę, by później, nie chcąc być posądzonym o prostactwo, skomplikować ją do granic wytrzymałości. Jednym z zakompleksionych na pewno jest John Romero, który naprawdę z Daikatany zapragnął uczynić arcydzieło - tyle, że nie całkiem mu to wyszło.

Przypadek twórcy Quake'a to i tak jeszcze nic. Skomplikowaniem zasłynęły również inne gry FPP, nieco starsze Outlaws i Redneck Rampage. Gracze, którzy spędzili długie godziny, przemierzając etapy już bez przeciwników, a w poszukiwaniu wyjścia - wiedzą doskonale, o czym mówię. Przy okazji VI przykazania warto również potępić siódmą część przygód Larry'ego, ten w jednym miejscu zmusza gracza do nietypowego sposobu otwarcia drzwi. W polskiej wersji gra przyjmowała tylko jedno polecenie, które trzeba było wpisać ręcznie (nie pamiętam, jakie, w każdym razie jeśli poprawnym było "pchnij", gra w żadnym razie nie uznawała "popchnij"); wpaść na to bez pomocy solucji mogli tylko ci, którzy mają zdolności parapsychiczne.

Ogień piekielny spadnie na...
Daikatana
Redneck Rampage
Outlaws
Larry 7



Kara dla grzeszników:
Wykonać zadanie przyszycia guzika do koszuli. Jako pomoce wykorzystać: płytę kompaktową, sznur żeglarski, nasiona eukaliptusa, zegar słoneczny, wysokie morale, widokówkę z Quito (stolica Ekwadoru - nie wiedzieliście?), zepsutego "Malucha", dwie zjełczałe fasolki i ewentualnie - a niech stracę! - nitkę. Żeby jednak zadanie nie wydawało się zbyt proste, nie wolno dawać igły i koszuli. Guzika też.





Twórcom do przemyślenia.

VII

Nie będziesz nowej klawiszologii wymyślał

Czy zdarzyło się wam kiedyś usiąść do gry - np. klonu Raptora, i zupełnie nie wiedzieć, o co w niej chodzi? Autorzy nierzadko siłą się na oryginalność i "ułatwiają" graczom - na siłę - rozgrywkę, zupełnie odmiennie definiując klawiaturę, niż to przyjęto wcześniej. Drodzy deweloperzy: ja, w raptoropodobne (na przykład) produkcje przywykłem grać za pomocą kursorów i spacji, nie zaś klawiszów rozstrzelonych tak, że tylko wysoce rozwinięta ruchowo małpa podołałaby wyzwaniu. Nie ma co sypać przykładami z kosmosu, skoro i ostatnio dało się zauważyć całkowity brak poszanowania dla stereotypów - w pozytywnym znaczeniu słowa. Kto próbował sprawnie i szybko poruszać się w Severance'ie i Gothicu, ten doskonale wie, o czym mówię. Producenci: proste jest piękne!

Smażyć się będą...
Severance
Gothic



Kara dla grzeszników:
Postawić potępionego na jednej ręce przed fortepianem. Jedną nogą powinien on utrzymywać tacę, po brzegi wypełnioną kieliszkami szampana, drugą niech walczy z grupą trolli atakującą go ze wszystkich stron. Zaś czterema palcami wolnej ręki niech pisze kod nowej gry, ostatnim zaś powinien zagrać "Poloneza a-moll" Chopina. Wszystko to wykonując jednocześnie. Jeżeli w jakimkolwiek momencie się pomyli (wyleje się kropla szampana, troll przypadkiem go zgniecie, zafałszuje albo znów ustawi chorą klawiszologię w nowej grze) - kazać, by wszystko robił od nowa.



VIII

Nie będziesz zmuszał do zbyt częstego używania F5/F9

W zasadzie należałoby się cieszyć, że gra w ogóle umożliwia zapis w dowolnym momencie. Jednak gdy klawisze te są w użyciu częściej niż ten odpowiadający za naciśnięcie cyngla - autorzy powinni zacząć dociekać, czy z grą nie jest coś nie tak. Nie wyobrażam sobie osoby, która grałaby w Maxa Payne'a po raz pierwszy i była w stanie przejść jakikolwiek (ale późniejszy niż trzeci, wcześniejsze ujdą) etap bez częstego zapisywania i ładowania stanu gry. Często zdarza się sytuacja, w której muszę save'ować grę przed wejściem do każdego pomieszczenia tylko po to, żeby zaraz wczytać ten stan i ponownie tam wejść. Tym razem już wiedząc, gdzie są wrogowie i którego pierwszego mam załatwić. Według mnie, jest to chore i tylko zachęca graczy do używania cheatów. Nie inaczej jest z recydywistą wśród grzeszników - Tomb Raiderem. Ale jego obecność akurat tutaj niejako ze sprzeniewierzenia się pierwszemu przykazaniu.

Płakać i zgrzytać zębami będą...
Max Payne
Tomb Raider



Kara dla grzeszników:
Tym razem coś lekkiego, łatwego i przyjemnego. Zadaniem potępionego będzie, by przebiegł 1000 metrów w... powiedzmy - minutę. Dla ułatwienia, w każdej chwili może zapisać bieg i wrócić do stanu - gdy na przykład podwinęła mu się noga lub stwierdził, że w tym czasie nie da rady ukończyć trasy. Jeśli - nie daj Boże - zapisze bieg w miejscu, z którego nie da się już uzyskać takiego rezultatu - zawsze może rozpocząć zawody od nowa! Jak miło być tak miłosiernym...



IX

Nie będziesz niestabilnych gier tworzył

Oczy 8-letniego Mariusza już od dawna potrzebują odpoczynku. Uważny obserwator zauważy w nich łzy. Pojawiły się po wielogodzinnej grze w Woody'ego Woodpeckera - w końcu udało mu się przejść, z doskonałym wynikiem, znienawidzony etap. Czy były to łzy szczęścia? Raczej wściekłości. Mariusz "nieco" się zeźlił, bo gra po prostu wywaliła się - ot, sama z siebie. Jako że nie można zapisywać gry w trakcie etapu, wszystkie boje trzeba zaczynać od nowa. Rodzice ośmiolatka bardzo się później dziwili, skąd ich pociecha zna tyle przekleństw. Wina przypadła oczywiście w udziale komputerowej rozrywce - tu akurat całkiem słusznie. A dało się tego uniknąć! Czasem wystarczy zadbać o gracza i zmniejszyć awaryjność gier. Mało jest rzeczy bardziej irytujących od nieprzewidzianego "zwisu", po którym pojawia się tapeta Windows... niekiedy sytuacje te powoduje również użytkownik, który niechcący naciśnie dany klawisz funkcyjny Windows - czemu tu się dziwić, skoro większość gier obsługiwanych jest altem i spacją?! Producenci: posiedźcie trochę nad kodami gier. Jeśli nie, będziecie mieli czas, by posiedzieć w piekle... to zgotują wam wkurzeni gracze.

Goryczy kary zaznają...
THPS3 i Woody Woodpecker jako przedstawiciele wielu konwersji na peceta



Kara dla grzeszników:
Wysłać do Afganistanu na pole minowe. Niech tam pograją w piłkę... Dla zwycięzcy, czyli tego, który przeżyje w jednym kawałku, powrót na koszt firmy specjalnym, czarterowym, afgańskim samolotem. Może nieco niepewnym, ale przy odrobinie szczęścia deweloper nie powinien zeń wypaść. Na koniec polecam awaryjne lądowanie na terytorium Chin i bez wcześniejszego uprzedzenia tamtych służb przygranicznych. Jeśli nie zestrzelą samolotu lub ten się nie rozbije - pozwolić przeżyć twórcy. Ostatecznie pewnie są jacyś szczęściarze, którym gry się nigdy nie wieszają...



X

Nie będziesz amatorów, ale aktorów zatrudniał

Twórcom Reah, LK Avalon, można pozazdrościć dobrego samopoczucia i beztroski. Po premierze gry radośnie przyznali, że we wstawkach filmowych z żywymi postaciami nie grają jacyś tam snobistyczni aktorzy, ale... znajomi studenci. No, cholera - to im się udało! Fakt, po co nabijać kieszenie znanym bufonom, którzy dodatkowo jeszcze by się czepiali, że nagłośnienie nie takie i w ogóle... Biorąc zaś studentów (i pewnie płacąc piwem i chipsami) można zaoszczędzić, a i efekt będzie oryginalny! Udało się. Od słuchania dialogów uszy puchną, oczy szukają miejsca, gdzie mogłyby uciec, a zmysł smaku udaje, że go nie ma - poszedł już dawno temu, tylko jego właściciel, nie wiadomo z jakich powodów, katuje się. O ile więc sama przygodówka do najgorszych nie należy, te przerywniki z żywymi aktorami powodują, że gracze później cztery razy zastanowili się przed kupnem innej gry LK - bo czy warto ryzykować kilkadziesiąt złotych, żeby znaleźć się w piekle?

Na wieczne męczarnie skazano...
Reah



Kara dla grzesznika:
Nakazać oglądanie filmów z własnych gier - powinno wystarczyć. Ale dla szczególnie odpornych zalecam całodobowe projekcje - na przemian: scen z filmu o Wiedźminie, w których występuje "wspaniale" zapowiadająca się aktoreczka, grająca Ciri (ze szczególnym uwzględnieniem tej, gdy krzyczy: "Geralt! Wiedziałam, że po mnie wrócisz!"); scen z "Quo Vadis", wg Kawalerowicza, w których głównym bohaterem jest kolejna Wielka Gwiazda Polskiej Kinematografii i Sportu (notabene i polityki. Z ramienia Samoobrony ma ponoć wystartować w wyborach na prezydenta Wrocławia!!! Boże, chroń to piękne miasto!) - Rafał Kubacki, Ursus. Moim skromnym zdaniem - prawdziwy traktor wypadłby w tej roli bardziej przekonywająco, niestety nie dopuszczono mnie do castingu. Jeśli jednak wszystkie te katusze nie wystarczą, dobić grą aktorską Natalie Portman z "Ataku Klonów" - najlepiej w zdubbingowanej wersji. Po tych zabiegach deweloper na pewno z otwartymi ramionami przywita stare i poczciwe piekło.



I co dalej?

Lista przykazań już się kończy, a ta pretensji wciąż pozostaje długa. Specjalnie od redakcji dodajemy CAŁKIEM GRATIS jeszcze pięć nakazów - nie ma jak promocja. Te mają nieco mniejszy wydźwięk i przeznaczono je na nasze, polskie podwórko. Z pozdrowieniami od Nocnej Klaczy i redakcji dla naszych kochanych dystrybutorów!

I Nie będziesz tak lokalizował, by się z firmowymi patchami gryzło
II Nie będziesz 300 stron angielskiej instrukcji na 4 polskich stronach streszczał
III Nie na każdym pudełku będziesz pisał "przełom, rewelacja" i z recenzji na pudełko wycinał jedno zdanie przypadkiem pochlebne
IV Nie będziesz marudził, że pisma za nisko gry oceniają
V Nie będziesz do recenzji podsyłał gier w 3 miesiące po ich premierze



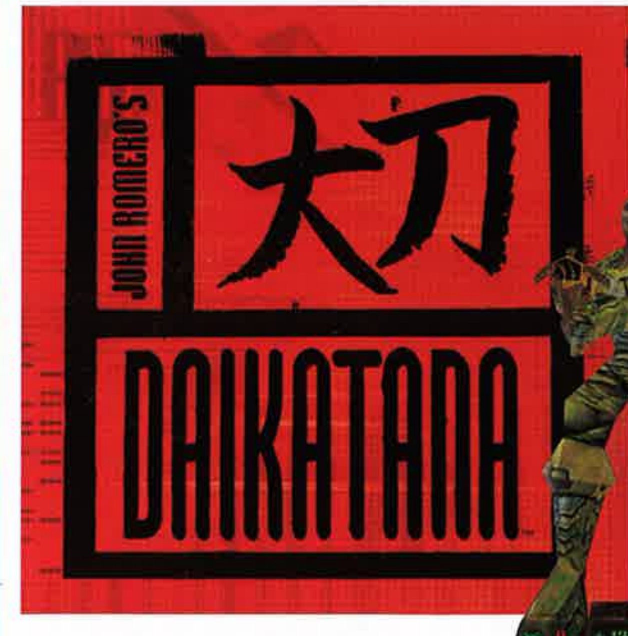
Twórcom do przemyślenia.

Instalacja i ustawienia gry

Aby zainstalować grę:
1. Włóż kompakt z grą do odpowiedniego napędu CD.
2. Jeżeli masz w swoim komputerze zainstalowaną funkcję Autoplay, kliknij w guzik INSTALL GAME i wykonuj pojawiające się kolejno polecenia.
3. Jeżeli ekran instalacyjny nie pojawi się po mniej więcej minucie, podwójnie kliknij w ikonę Mój Komputer [na desktopie], a potem dwakroć kliknij na ikonie odnoszącej się do twego napędu CD. Zobaczysz szereg plików, z których wybierz SETUPNOW. EXE. Pojawi się ekran Autoplay, a dalej postępuj jak w punkcie 2.

W przypadku, gdybyś przy instalacji DAIKATANA natknął się na jakieś trudności, zajrzyj do sekcji Troubleshooting w pliku README.

Przystępując do gry, upewnij się, że pozamykałeś wszystkie inne pliki i programy zajmujące pamięć komputera i jego moc obliczeniową.





CHARAKTERYSTYKA POSTACI

GŁÓWNI BOHATEROWIE:

Hiro Mijamoto

Żywe wcielenie tych wszystkich cech, które w historii Japonii rozsławiły imię Mijamoto. Mądry, cierpliwy, waleczny i szlachetny, jest młodym człowiekiem posiadającym liczne zalety i w drodze przez życie kierującym się niewzruszonymi zasadami moralnymi. Hiro jest ekspertem we wszystkim, co dotyczy historii Japonii i jej sztuk wojennych - które opanował zdumiewająco dobrze. Można [i należy] postrzegać go jako człowieka Renesansu przeniesionego w czasy współczesne.

Jest też w prostej linii potomkiem sławnego szermierza i czarodzieja Usagi Mijamoto, który wykuł legendarny miecz DAIKATANA.

Mikiko Ebihara

Córka Toshiro Ebihara. Wdała się w ojca, jeżeli idzie o upór i zdecydowanie w działaniu. Piękna i śmiertelnie niebezpieczna, zachowuje się jak ktoś, kto się urodził w koronie, i komu słusznie się ona należy. Mikiko interesuje się jednak i ziemskimi sprawami - co wynika z jej siły i charakteru.

Matka odumarła ją w dzieciństwie, Mikiko została więc wychowana niemal wyłącznie przez ojca - co stworzyło między obojgiem wyjątkowo silną więź emocjonalną.

Nie da się wprost opisać jej reakcji na fakt, iż ukochany ojciec został brutalnie zamordowany.

Superfly Johnson

Człowiek, który znacznie bardziej woli działać, niż myśleć. Były szef Służby Bezpieczeństwa i Ochrony Mishima Industries, gdzie pracował podczas ostatnich pięciu lat. Podczas służby w więziennej fortecy był świadkiem wszelkiego rodzaju krzywd, złego traktowania i złośliwości, jakich dopuszczali się na więźniach jego współpracownicy i podwładni. Kiedy w końcu poczuł odrazę do tego rodzaju postępowania i praktyk, wezbrał w nim gniew z tego powodu, że zrobiono zeń mimowolnego wspólnika krzywd. Był milczącym [acz niechętnym] świadkiem niezliczonych popełnianych na więźniach niesprawiedliwości.

Przepełniony gniewem na sadystyczne praktyki pracowników i podwładnych Mishimy, w końcu przeciwstawił się przełożonym - za cały swój trud doczekał się jedynie wyroku śmierci za "niesubordynację i spiskowanie przeciwko państwu".

Niewiele wiadomo o jego poprzednim życiu - jego przeszłość, przed zatrudnieniem w fortecy Mishimy, spowija mgła tajemnicy.

POSTACIE DRUGOPLANOWE

Kage Mishima

Łatwo go wyprowadzić z równowagi, często wpada w gniew i nie umie utrzymać wokół siebie porządku. Kieruje nim osobliwa mieszanka pokrętnego poczucia sprawiedliwości i nienasyconej żądzy zemsty. Kage pracuje jako asystent Toshiro i nieustannie sypie świetnymi [choć nieco dziwacznymi] pomysłami, bardziej jednak interesuje go realizacja jego osobistych celów niż prowadzenie badań naukowych.

Wielu uważa, iż Kage jest nieprzystosowany społecznie, młodzieniec jednak podjął ogromny wysiłek, by ukryć mroczną stronę swojej natury i swoje prawdziwe pochodzenie: jest dość dalekim krewnym agresywnego klanu Mishima. Głęboko gardzi otoczeniem i nienawidzi wszystkich bez wyjątku członków rodzin Ebihara i Mijamoto. Korzystając z dobrodziejstw wypływających z posiadania sporego funduszu powierniczego, Kage żyje w oczekiwaniu na nadejście dnia, w którym imię jego rodu odzyska dawne znaczenie w historii.

W Daikatanie widzi możliwość przekształcenia XVI-wiecznej monarchii w XXV-wieczne globalne imperium. Oczywiście Kage liczy na to, iż zostanie Imperatorem.

Toshiro Ebihara

Poświęcił swoje życie na odtworzenie Daikatany - nie przejmując się zupełnie drwinami i rozbawieniem, jakimi kwitował jego wysiłki świat nauki. Wierzy głęboko, iż stworzenie i zakopanie legendarnego miecza były nierozdzielnie związane z dążeniem klanu Ebihara do władzy i potęgi. Aby przywrócić klanowi dawne znaczenie, Toshiro pragnie złożyć miecz na ołtarzu rodzinnym, jako część szlachetnego dziedzictwa Mijamoto. Zamierza także zastosować cały arsenał współczesnej nauki, by odkryć wszystkie właściwości i tajemnice, jakie kryje w sobie baśniowa głownia. Niezależnie od swoich innych dokonań, Toshiro chełpi się tym, że jest dość odległym potomkiem Tatsuo Ebihara, który w 2030 roku odkrył lek na jadowitego zmutowanego filowirusa zarazy marburskiej [Marburg-Pox].

TŁO HISTORYCZNE I SPOŁECZNE

HISTORIA DAIKATANY

Podczas całego XV stulecia kolejni szogunowie z rodu Mishima rządzili Japonią żelazną ręką zbrojną w krwawy miecz. Ich jedynymi przeciwnikami byli członkowie rodu Ebihara - wojownicy zdecydowani obalić władzę krwawych tyranów.

Po wielu latach bezowocnych wysiłków i prób pozbycia się Ebiharów bezwzględny Osaka, władca rodu Mishima, wpadł na pomysł, który miał widoki na powodzenie. Kryjąc swoje prawdziwe zamiary, Osaka Mishima polecił legendarnemu płatnerzowi i szermierzowi, Usagi Mijamoto, stworzyć ostateczną broń, której nikt i nic nie mogło stawić czoła - Daikatanę. Rozmiłowany w sztukach tajemnych Usagi posiadł znajomość magii, której użył do wykucia świętego miecza - jego posiadacz mógł dokonywać wędrówek w czasie.

Usagi dobrze wiedział o przewrotnej naturze Osaki i odmówił przekazania Mishimom tak potężnego oręża. Zamiast tego ofiarował broń największemu wrogowi shogunów Mishima - Inshiro Ebihara, pod jednym wszakże warunkiem. Po obaleniu władzy przewrotnych Mishimów broń miała wrócić do swego twórcy. Podczas zaciekłej bitwy na szczycie Fuji-Jamy Inshiro za pomocą straszliwego miecza zdziesiątkował szeregi samurajów Mishimy. Pole zaległy tysięczne trupy... ale potęga Mishimów nareszcie została skruszona. Przekonany, iż mityczny miecz jest zbyt potężnym orężem, by zostać w dłoniach jakiegokolwiek śmiertelnika, Usagi cisnął głownię w lawę krateru wulkanu. Minęło tysiąc lat...

Czasy obecne.

W roku 2455 mistrza i nauczyciela sztuk wojennych, Hiro Mijamoto, odwiedza tajemniczy nieznajomy, który przedstawia się jako Toshiro, potomek starożytnych i czcigodnych Ebiharów. Nieznajomy powiadamia Hiro, że tajemniczy miecz, dzieło jego przodka, został wydobyty z wulkanicznych trzewi uśpionej góry... a potem został skradziony przez Kage Mishimę, potomka złego Osaki.

Następnie Toshiro wyjaśnia swemu nie bardzo wierzącemu w objawiane rewelacje rozmówcy, iż Kage użył magicznych mocy miecza do podróży w czasie i zdobycia szczepionki przeciwko mutagenicznemu filowirusowi zarazy marburskiej, która zabiła już dwie trzecie ludności planety. Kage wykradł tajemnicę przodkowi Toshiro i wykorzystał wiedzę z przyszłości do uzurpowania sobie roli geniusza, który wyprodukował szczepionkę. Zarobiwszy na szczepionce ogromne pieniądze, zbudował potężne imperium finansowe, sam zaś zajął miejsce samozwańczego władcy świata - zmieniając historię tak, by popłynęła nurtem zgodnym z jego diabolicznymi planami.

Na domiar wszystkiego Toshiro martwi zniknięcie jego córki, Mikiko, którą od dziecka szkolił do władania Daikataną - na wypadek, gdyby głownia została odnaleziona. Dziewczyna przepadła, gdy na własną rękę zaczęła szukać zaginionego miecza.

Stwierdziwszy, iż Hiro jest potomkiem płatnerza, który wykuł Daikatanę, Toshiro doszedł do wniosku, że nikt nie jest lepiej odeń przygotowany do ruszenia w sukurs jego córce i przywrócenia nurtu historii w należne mu koryto. Wypowiedziawszy to wszystko tajemniczy nieznajomy - on to był bowiem - oddaje ducha.

Z ostatnim oddechem konający Toshiro błaga młodego Mijamoto, by odpowiedział na zew przeznaczenia i przygody. Hiro, choć niechętnie, zgadza się na wszystko.

Przygotowując się do nadciągającego nieuchronnie konfliktu, Hiro musi znaleźć sposób na wniknięcie do potężnie obwarowanego i bezwzględnie strzeżonego budynku dyrekcji Mishima Industries, gdzie została uwięziona Mikiko.

Wejście do fortecy jest najeżone pułapkami i tysięcznymi niebezpieczeństwami - granicy strzegą wieżyczki działek laserowych i zautomatyzowane cyborgi, genetycznie przygotowane do bezwzględnej i szybkiej eliminacji intruzów. Bezduszne stwory posiadają cybernetycznie wzmocnione egzoszkielety, wszczepione w ich tułowia - a powstały jako uboczny produkt złowrogich i przeciwnych naturze eksperymentów przeprowadzanych w potężnej fortecy Mishima Industries. Ze świadomością, iż od jego dzielności i męstwa zależy los całego świata, Hiro rusza na wyprawę, którą można by uznać za zwieńczenie jego życia. Podczas tej wyprawy będzie musiał przesunąć poza granice wyobraźni swe pojęcie o odwadze, wytrzymałości i odporności. Wyprawa ta na zawsze zmieni jego życie.

UKŁAD MENU

Konfiguracja [Configuration]

Za pomocą kursora wybierz najlepsze opcje dźwięku i video dla twojego systemu. Jest wśród nich możliwość włączania i wyłączania wyświetlania napisów [turn on/off subtitles] podczas filmów.

Możesz wybrać taki zestaw klawiszy do sterowania grą z klawiatury, jaki ci najbardziej odpowiada - zatwierdzenie wyboru to uderzenie w ENTER, cofnięcie wyboru odbywa się przez klepnięcie w DEL. Kliknięcie w DEFAULT przywraca konfigurację domyślną [ustawioną przez twórców gry].

Korzystając z menu CONFIG, możesz zapisywać rozmaite konfiguracje klawiszy [zajrzyj do sekcji KOMBINACJA DOMYŚLNA].

UWAGA: wybrana przez ciebie konfiguracja zostanie zachowana w dwu przypadkach:

1) Zawsze, gdy robisz zmiany, korzystając z tego menu przed rozpoczęciem gry.
2) Kiedy dokonasz zmian podczas gry i wrócisz do gry.

NEW GAME - zacznij nową kampanię w trybie pojedynczego gracza [Single Player]
MULTIPLAYER - pozwala na zainicjowanie nowej gry w trybie Multiplayer albo na przyłączenie się do już trwającej gry
LOAD GAME - wczytuje poprzednio zapisaną grę w trybie Single Player
SAVE GAME - zapisuje kampanię w trybie gry pojedynczej [Single Player]
SOUND - pozwala zobaczyć ustawienie i kalibrację dźwięku
VIDEO - pozwala zobaczyć ustawienia i kalibrację video
MOUSE - masz okazję skalibrować mysz i dostosować jej kursor wedle woli
KEYBOARD - widok i możliwość dostosowania klawiszy sterujących
JOYSTICK - możliwość skonfigurowania opcji joya
OPTIONS - widok i dostosowanie oglądu broni [z możliwością dopasowania do twoich upodobań kilku opcji]
CONFIG - załaduj i zachowaj pliki konfiguracyjne używane na tym samym sprzęcie przez różnych graczy
RESUME - podsumuj aktualną grę
QUIT - wyjście z gry
CREDITS - widok przewijanych nazwisk osób ściganych prawem za stworzenie gry

WEWNĘTRZNY INTERFEJS GRY

Interfejs

Główne informacje dotyczące statusu gracza będą wyświetlane na ekranie. Pasek statusu jest podzielony na kilka sekcji, z których każda ma własne przeznaczenie.

W centralnej części u dołu ekranu jest pasek statusu gracza. Podczas gry w trybie Multiplayer zamiast POZIOMU [LEVEL] może pokazać się STATUS [FRAGS].

Możliwość wglądu w tabele wspólników jest ulokowana po obu stronach paska statusu. Na lewo jest MIKOKO, na prawo SUPERFLY. Jeżeli ich nie widać, również ich tabliczka zniknie, informując gracza o tym, że pomagierów gdzieś mu wcięło.

Dwa paski obok bocznych wizerunków wskazują ich ZDROWIE [czerwony] i OPANCERZENIE [żółty].

Nad paskiem Mikiko jest STATYSTYKA, zawierająca wartości wszystkich pięciu cech gracza - POWER, ATTACK, SPEED, ACRO i VITALITY. Zwycięskie wyjście ze starć z rozmaitymi przeciwnikami, na jakich gracz natknie się w trakcie poszukiwań, owocuje przyznaniem graczowi punktów doświadczenia [experience points]. Po zdobyciu takiego punktu gracz uzyskuje możliwość wyboru, którą z pięciu cech wzmocnić. Jeżeli podczas rozgrywki w trybie DEATHMATCH cały system rozwoju umiejętności został wyłączony, pasek statystyk się nie ukaże.

Ponad paskiem statystyk SUPERFLY jest pasek INVENTORY, zawierający trzy przegrody na przechowanie informacji o posiadanych przedmiotach. Jest tu także pasek broni [WEAPON BAR], składający się z sześciu przegród. Informacja o broni jest ukazywana wedle wyboru domyślnego.

W modzie ukazywania INVENTORY środkowa przegródka otoczona jest zieloną poświatą, wskazująca na to, iż pokazywany w niej przedmiot jest aktualnie używany. Wciśnięcie klawisza USE [Użyj] powoduje użycie przedmiotu [oczywiście o ile jest w stanie do użycia się nadającym].
W modzie WEAPON Display przegródki wypełniają wizerunki aktualnie posiadanej przez postać broni z uwzględnieniem zapasu amunicji.

Cofnięcie się o jeden klik od maksimum pokaże jedynie główny pasek statusu i paski osób towarzyszących. Naciśnięcie klawisza STATUS INFO spowoduje pojawianie się na krótko obu pasków [INVENTORY/WEAPONS i STATS].

Po naciśnięciu jednego z klawiszy przypisanych rozkazom wydawanym postaci towarzyszącej [Sidekick command] pojawia się interfejs rozkazów, jakie możemy wydawać postaci towarzyszącej [SIDEKICK INTERFACE].

Na górze ekranu pokazany jest pasek rozmów i komunikatów [Chat Bar], ale tylko wtedy, gdy zainicjujesz tryb Chat. Aby wysłać wiadomość, wypisz ją tam z klawiatury i wciśnij ENTER. Zaraz potem pasek tekstu zniknie.

ROZKAZY DLA WSPÓŁTOWARZYSZY [SIDEKICKS COMMANDS]

Kompani są po to, by ci pomagać i wzbogacić twoje wrażenia z gry. Właściwie potraktowani, będą się ciebie trzymać, a nawet pomogą ci w odparciu ataków nieprzyjaciela. Jeżeli jeden z nich zginie, kończysz grę. Choć co prawda kompani nie pozostają całkowicie pod twoją kontrolą, ty odpowiadasz za ich bezpieczeństwo.

Pamiętaj, by uważnie słuchać ich odpowiedzi, ponieważ mogą ci podsunąć rozwiązanie wielu problemów.

Lista rozkazów dla kompanów:
- Zostań [Stay] - nie ruszaj się z miejsca i czekaj, aż cię wezwę.
- Chodź [Come] - jazda za mną!
- Atakuj [Attack] - pomóż mi, kurczę, bo sam sobie nie poradzę!
- Wycofaj się [Back Off] - zmiataj i pozwól tatusiowi, by sam się zabawił.
- Weź [Get] - rozkaz, by zabrali jakiś przedmiot. Gracz musi wskazać przedmiot celownikiem.

WYJAŚNIENIE TERMINÓW, NA JAKIE MOŻESZ SIĘ NATKNĄĆ W GRZE

Allow Armour - dostępne bronie używane w rozgrywce
Allow Exiting - pozwala graczom na wyjście z gry bez ponoszenia konsekwencji w postaci natychmiastowej śmierci animowanego bohatera
Allow Pwrups - udostępnia podczas gry rozmaite znajdźki
Always Run - sprawia, że sterowana przez gracza postać wszędzie porusza się biegiem
Apply Changes - udostępnia zmiany wideo
Auto Targeting - komputer sam namierza cel, który znajduje się najbliżej gracza
Crosshair - widoczny celownik w postaci skrzyżowanych nici
Falling Damage - gracz doznaje obrażeń w wyniku upadku
Footsteps - kroki, słyszalne albo nie
Force Respawn - odtworzenie pierwotnego składu oddziału
Frag Limit - maksymalna ilość punktów potrzebna do wygrania w trybie Multiplayer
Fullscreen - zmienia widok tak, by wykorzystać cały ekran
Hurt Team Mates - pozwala graczowi na wyrządzanie krzywd członkom własnego zespołu
Infinite Ammo - nieograniczona ilość amunicji
Instant Pwrups - znajdźki natychmiast dostępne
Items Respawn - przedmioty ponownie pojawiają się na mapie
Lookspring - rozejrzyj się i skacz
Music Volume - ustawia poziom ilustracji muzycznych
Same Map - wykorzystaj tę samą mapę co poprzednio
Shadows - uaktywnia cienie
Shotgun shells - pokazuje łuski z obrzyna - czy automatu
Sound Effect Volume - poziom głośności efektów dźwiękowych
Spawn Frthst - umieść postać użytkownika w najdalszym punkcie od innych graczy
Teamplay - zespół graczy
Weapons stay - w następnym rejonie gry zachowujesz broń z poprzedniej rozgrywki



DOMYŚLNE USTAWIENIE KLAWISZY [DEFAULT CONTROLS CONFIGURATION]

Naprzód	W
W tył	S
Krok w lewo	A
Krok w prawo	D
Atakuj	Ctrl
Skok	Spacja
Użyj/wykorzystaj	Enter
Kucnij	C
Kolejna broń	Q
Poprzednia broń	E
Skręć w lewo	← Left
Skręć w prawo	→ Right
Biegiem marsz!	Shift
Zadrzyj pysk w górę	R
Popatrz pod nogi	Del
Zeœrodkuj wzrok	End
Zmień postać boczną	P
Rozkazuj następnemu	[
Rozkazuj poprzednikowi	]
Zwiększ zakres widoczności	=
Zmniejsz zakres widoczności	-
Pokaż wszystkie HUD-y	\
Zapisz grę	F2
Wczytaj grę	F3
Wybierz broń 1	1
Wybierz broń 2	2
Wybierz broń 3	3
Wybierz broń 4	4
Wybierz broń 5	5
Wybierz broń 6	6
Wybierz broń 7	0
Mów	T
Zmień bocznego	P
Boczny dostaje	G
Boczny przybywa	F
Boczny zostaje	V
Boczny atakuje	M
Boczny won!	KN_5

SYSTEM PUNKTACJI DOŚWIADCZENIA [EXPERIENCE SYSTEM]

Pokonawszy nieprzyjaciół, bohater zdobywa punkty doświadczenia, wedle których może rozwijać pięć głównych cech postaci:
- siła [Power] - określa siłę rażenia broni bohatera
- atak [Attack] - określa szybkostrzelność broni bohatera
- szybkość [Speed] - określa szybkość, z jaką bohater może się poruszać
- skoczność [Acro] - określa wysokość skoków bohatera
- żywotność [Vitality] - określa odporność bohatera na rany
Po odkryciu znajdźki [power up] odpowiednia cecha na pewien czas zostaje na maksymalnej wartości.

ZAPISYWANIE GRY [SAVING THE GAME]

Zapisać grę albo wczytać wcześniejszą będziesz mógł tylko wtedy, gdy twój bohater znajdzie odpowiedni klejnot. Używaj klejnotów mądrze, bo ich ilość nie jest nieograniczona. Jednocześnie można mieć tylko trzy klejnoty zapisu gry [Save Gems]. Pamiętaj, że ZAPISANIE gry nie zachowuje wybranej przez gracza konfiguracji klawiatury. Zapisana zostanie ona automatycznie, gdy gracz rezygnuje [QUIT] z gry.

Później, kiedy gracz ponownie uruchamia grę, konfiguracja zostaje zachowana.

TRYB MULTIPLAYER

Menu wyboru trybu Multiplayer:

- Znajdź grę w Internecie [Find Internet Game]
- Znajdź grę w sieci lokalnej [Find a Local Game]
- Zacznij grę w trybie Multiplayer [Start a Multiplayer Game]

Oprócz wymienionych wyżej opcji możesz też nadać imię swojej postaci, a także wybrać kolor i model.

Znajdź grę w Internecie:

Kliknij na grę z listy, a potem kliknij w Start, by włączyć się do rozgrywki. Informacje dotyczące gry można uaktualnić, klikając w Refresh. Możesz też włączyć się do gry osobiście, wpisując z klawiatury adresy serwera IP w odpowiedniej działce.

Znajdź grę w sieci lokalnej

Kliknij na grze z listy, a potem kliknij w Start, aby się włączyć do rozgrywki. Informacje dotyczące gry można uaktualnić, klikając w Refresh. Możesz też włączyć się do gry osobiście wpisując z klawiatury adresy serwera IP w odpowiedniej działce. Grając w DAIKATANĘ, możesz korzystać z modemu albo łącz TI LAN.

Zacznij grę w trybie multiplayer

Inicjując grę w trybie multiplayer, możesz ustawić opcje [rodzaj rozgrywki] wedle woli. Możesz wybrać DEATHMATCH, CAPTURE THE FLAG, DEATHTAG i tryby współpracy.

Wybierz Frag Limit, CTF Limit, Score Limit, Team Choice, a także zdecyduj, czy zespół może odnieść szkody, gdy dostanie się w zasięg ognia drużyny zaprzyjaźnionej. W grach na współpracę wybierz, który epizod zechcesz rozgrywać i na jakim poziomie trudności.

W DEATHMATCH możesz wybrać 15 map, w CAPTURE THE FLAG są 4 mapki i 1 w DEATHTAG.

Maksymalną liczbę graczy [do 32] można ustalić w trybach DEATHMATCH, CAPTURE THE FLAG i DEATHTAG.

Król wiecznie żywy...

ゴジラ



Darek Styrna

I wbrew pozorom nie ma nic wspólnego ani z Elvisem, ani ze zmutowanym iguanodonem zwiedzającym ulice Manhattanu. Nie zaplątuje się w najlepsze na świecie amerykańskie liny, które wiszą z mostów, nie ucieka przed śmigłowcami i nie obawia się rakiet wystrzeliwanych z myśliwców US Force. On po prostu idzie przez miasto jak gigantyczny przecinak, świecąc grzebieniem, ziejąc radioaktywnym gazem, obracając wszystko na swojej drodze w perzynę, i nie wdając się w zbędne dyskusje z miotającymi się po ziemi, wodzie i powietrzu siłami zbrojnymi.



I tak ma być...

Świętej pamięci reżyser Ishiro Honda i specjalista od efektów specjalnych Eiji Tsuburaya, czyli twórcy "Godzilli" mogą odetchnąć. Po tym, co zrobił z ich najsłynniejszym dzieckiem Roland Emmerich, pewnie poprzewracali się w grobach, ale już mogą ponownie ułożyć się wygodnie i spoczywać w spokoju. Superpotwór powrócił na ekrany w otoczeniu skośnookich aktorów i według najlepszego, sprawdzonego od lat wzorca. W dodatku przejechano się po kinie amerykańskim, subtelnie parodiując sceny z hollywodzkich przebojów kasowych typu "Twister".

Ubawiły mnie recenzje amerykańskich speców kina, którzy nie potrafią zrozumieć fenomenu "Godzilli" w wydaniu japońskim. Zwłaszcza po tym, jak krytyka nie zostawiła suchej nitki na twórczości Emmericha, uznając jego jaszczura za niewypał końca tysiąclecia. Przecież producenci wydali grube miliony dolarów na komputerowe symulacje potwora po to, by wyglądał jak żywy, a tu ich zachodni sąsiedzi zza oceanu znowu zafundowali widzom faceta w gumowym uniformie, który jest uwielbiany przez dzieciaki w wieku od 5 roku życia wzwyż. Dodatkowo wszystko to, co pokazali Japończycy, już kiedyś było. Właściwie nie wymyślono nic nowego. No i dobrze! Jeśli koło do wozu sprawdziło się w kształcie takim, jaki ma, nie ma potrzeby, by przerabiać je na elipsę.

Aby nie przeciągać. Pozwólcie, że króciutko wspomnę, czym Godzilla jest i skąd się wziął, a na stronie obok zamieszczę nieco obszerniejszą filmografię (nie uwzględniając amerykańskiego mutanta) z zaznaczeniem, które obrazy z Godzillą w roli głównej mogliśmy zobaczyć w kraju (oczywiście oficjalnie, bo najdziwniejszych "pirackich" kopii, w najdziwniejszych tłumaczeniach nie brak do tej pory)...

Godzilla to mutant. Trudno... Może dla niego to nieco obraźliwe, ale trzeba spojrzeć prawdzie w oczy. Ze snu (I seria - o tym za chwilę) obudziły go nuklearne bomby. Można się spierać, czy te zrzucone na Japonię podczas II wojny światowej, czy eksperymentalne. Faktem jest, że pod ich wpływem Godzilla zaczął filmową egzystencję. Pojawił się jako przerażający, bezlitosny, ziejący morderczym snopem gazu potwór, mający 50 metrów wysokości i ważący 20 tysięcy ton. Mimo że twórcy usiłowali kilkakrotnie wykończyć go, przeżył i, jak widać, nadal ma się dobrze. Jak będzie wyglądał Godzilla na przełomie wieków? Mimo mody na sylwetkę fitness nasz bohater (Godzilla to ON) prawie się nie zmienił...

Wzrost: 55 metrów (w cyklu filmów wzrost Godzilli waha się między 50 a 100 metrów!)

Waga: 25 tysięcy ton (przy wzroście 55 metrów!)
Długość: 122,5 m
Ogonek: 78 m
Prędkość w zabudowanym terenie: 40 km/h
Kolorek: ciemnogranatowozielonkawy
Kolor grzebienia: purpurowy
Kolor snopu radioaktywnego: pomarańczowy (wcześniej był jasnobiały lub błękitnawy)

I jeszcze króciutko o genealogii głosu oraz imienia i przechodzimy do filmografii.

O tym, jak powstał słynny ryk Godzilli, który przypomina nieco sygnał pędzącego parowozu, dowiedziałem się przy okazji kręcenia wersji przez Emmericha. Otóż, był to po prostu nieco przesterowany dźwięk... rozstrojonego kontrabasu. Z kolei imię? Cóż, podobnie jak sam Godzilla - jest wynikiem mutacji. Tak przezywano jednego z techników studia TOHO. Gorilla (goryl) + kojira (wieloryb - jap.) (chłop był ponoć olbrzymi) dały w sumie Gojira, czyli po naszemu - Godzilla.



filmografia

Legenda
Kolejno: tytuł japoński, rok produkcji, tytuł polski, tytuł angielski.

1 GOJIRA (1954) GODZILLA/GODZILLA, KING OF THE MONSTERS
Najpoważniejszy film z całej serii, nakręcono go w konwencji czarno-białej; był swoistym przesłaniem antywojennym. Obudzony eksperymentalnymi wybuchami atomowymi potwór niszczy Japonię. Naukowiec Serizawa opracowuje nowy typ broni, którą zabija Godzillę. Przy okazji ginie wynalazca, zabierając tajemnicę do grobu.

2 GOJIRA NO GYAKUSHU (1955) ???/GODZILLA RAIDS AGAIN (lub Gigantis, The Fire Monster)
Godzillopodobny stwór w towarzystwie nowego potwora made in Toho o imieniu Anguirus (rodzaj kolczastego żółwia) niszczy Osakę. W walce między stworami Anguirus ginie, a Godzilla zostaje przywalony skałami i lodem po ataku lotnictwa.

3 KINGU KONGU TAI GOJIRA (1962) ???/KING KONG VS. GODZILLA
Koprodukcja japońsko-amerykańska, w której międzynarodowe animozje zostały przeniesione na ekran w formie walki dwóch narodowych idoli. Pojedynek King Konga i Godzilli zakończył się - ogólnie mówiąc - remisem, przy czym w wersji japońskiej faworyzowano Godzillę, a w amerykańskiej wyraźnie górę brał olbrzymi goryl. Marketing jest silniejszy od potworów. :)

4 MOSURA TAI GOJIRA (1964) (polska wersja tylko na kasetach wideo) /GODZILLA VS. MOTHRA (lub Godzilla Vs. The Thing)
Tym razem na drodze zniszczenia Japonii Godzilli staje gigantyczna ćma. Wprawdzie ona też ginie, ale jej larwy opakowują Króla w zgrabny kokon i zatapiają w oceanie.

5 SAN DAIKAIJU CHIKYU SAIDAI NO KESSEN (1964) ???/GHIDORA, THE THREE HEADED MONSTER
Godzilla do spółki z Rodanem (monstrualny pterodaktyl) i Mothrą spuszczają lanie trójgłowemu potworowi z okolic Marsa. Ghidora okazała się wielkoformatową, nową gwiazdą Toho i jeszcze niejeden raz zagościła na ekranach kin.

6 KAIJU DAISENSO (1965) INWAZJA POTWORÓW/GODZILLA VS. MONSTER ZERO
Pierwszy film z serii, który widziałem jako mały kajtek w polskim kinie. Ghidora jako tajna broń kosmitów z planety X ponownie dostaje cięgi od połączonych sił - Godzilli i Rodana.

7 GOJIRA EBIRA MOSURA NANKAI NO DAIKETTO (1966) EBIRAH, POTWÓR Z GŁĘBIN/GODZILLA VS. THE SEA MONSTER
Reżyserski debiut Juna Fukudy. Wybity ze snu Godzilla musi sobie dać radę z wielkim rakiem, a przy okazji poskromić zapędy szaleńca Bamboo, usiłującego zapanować nad światem.

8 KAIJU SHIMA NO KESSEN GOJIRA NO MUSUKO (1967) SYN GODZILLI/SON OF GODZILLA
Na jednej z wysepek naukowcy powodują mutację w przyrodzie. W obronie nowo narodzonego syna (ma na imię Minya i jest słodki) Godzilla musi stoczyć kilka walk z gigamodliszkami i paskudnym pająkiem. Jest tu przezabawna scena, gdy Godzilla usiłuje nauczyć małego ziania ogniem (wiem, to radioaktywny gaz, wiem).

9 KAIJU SOSHINGEKI (1968) ???/DESTROY ALL MONSTERS
Ziemskie potwory, które żyją w swoistego rodzaju rezerwacie, zostają zahipnotyzowane i zmuszone przez najeźdźców z kosmosu do ataku na Ziemię. Gdy udaje im się wyrwać z "niewoli", muszą jeszcze stoczyć bój z Ghidorą. Wynik łatwo przewidzieć. Mnóstwo potworów, totalna demolka - w sumie to, co tygryski lubią najbardziej. ^_^

10 GOJIRA MINIRA GABARA ORU KAIJU DAISHINGEKI (1969) ???/GODZILLA'S REVENGE
Sprytnie skomponowane widowisko, złożone z fragmentów dotychczas nakręconych filmów. Tak to jest, jak się nie ma nowego materiału, a coś kręcić trzeba. Aż dziw, że dał się na to namówić Ishiro Honda. Albo potrzebował pieniędzy, albo otrzymał "propozycję nie do odrzucenia".

11 GOJIRA TAI HEDORA (1971) GODZILLA KONTRA HEDORA/GODZILLA VS. THE SMOG MONSTER
Godzilla staje po stronie "zielonych" (nie mylić z zielonymi ludkami) i walczy z potworem, który zrodził się z zanieczyszczonego środowiska. Hedora jest wyjątkowo paskudny i Godzilla, stojący po stronie ludzkości, ma z nim nie lada przeprawę (m.in. traci oko). Wygrywa dzięki kooperacji z naukowcami, którzy skonstruowali specjalny wzmacniacz energii - korzystając z niego, Godzilla zwiększa "siłę ognia". (Ponadto iście po japońsku, samobójczy atak helikopterów wyzwala Godzillę od niechybnej śmierci.) Warto zaznaczyć, że Hedora to chyba jeden z najoryginalniejszych potworów w całym ich panteonie. Żywi się zanieczyszczeniami, zmienia się w "latający talerz" (wytwarzając przy tym opary kwasu siarkowego jako "spaliny") i teoretycznie jest niezniszczalny. Na szczęście tylko teoretycznie.

Swoją drogą, to jedyny film, w którym Godzilla lata...

12 CHIKYU KOGEKI MEIREI GOJIRA TAI GAIGAN (1972) GODZILLA KONTRA GIGAN/GODZILLA VS. GIGAN
Wredni kosmici ponownie chcą opanować naszą planetę. Po ich stronie stają Ghidora i Gigan, po ziemskiej - Godzilla i Anguirus. Ludziom udaje się pokonać kosmitów, a ziemskie potwory przeganiają intruzów. W filmie znalazło się sporo akcentów komediowych, a główna bohaterka (ludzka :)) daje pokaz całkiem niezłych umiejętności walki technikami karate; w swoim czasie zadziwiła tym polskich widzów. (Nikomu jeszcze wówczas nie śniło się u nas o Bruce Lee & friends...)

13 GOJIRA TAI MEGARO (1973) GODZILLA KONTRA MEGALON (tylko TV)/GODZILLA VS. MEGALON
W moim przekonaniu - najgorszy film cyklu. Mieszkańcy podziemnego imperium - Seatopii, w obawie przed degradacją środowiska wysyłają na powierzchnię olbrzymiego Megalona. Z powietrza wspomaga go Gigan. Godzilla do pomocy otrzymuje robota - Jet Jaguara... W filmie wykorzystano sporo ujęć z poprzedniego obrazu - co niestety nieraz widać.

14 GOJIRA TAI MEKAGOJIRA (1974) TERROR MECHAGODZILLI/GODZILLA VS. MECHAGODZILLA
Fabuła nieco oklepana, ale świetne widowisko. Ponownie najeźdźcy z kosmosu, ponownie Godzilla i Anguirus. I jako nowość olbrzymi godzillopodobny cyborg (na początku nosi kamuflaż, dzięki czemu wszyscy myślą, że Godzilla oszalał i niszczy wszystko na swojej drodze). Mechagodzilla to chodzący arsenał; sceny, w których prowadzi zmasowany ostrzał "naszych" potworów, używając rakiet i co najmniej trzech rodzajów broni promienistej (dodatkowo
















latanie i osłanianie się polem siłowym!), to istne cudo ówczesnej techniki efektów specjalnych. Oj, miałyby się nasze stwory z pyszna, gdyby nie pomoc King Seesara. Figurka Mechagodzilli do dziś stoi u mnie na półce. (A mój brat, gdy byliśmy na filmie w kinie, ogryzł sobie kciuk z nerwów "do żywego mięsa" - Smg. To były czasy...)

15 MEKAGOJIRA NO GYAKUSHU (1975) POWRÓT MECHAGODZILLI/ TERROR OF MECHAGODZILLA

Ciekawe, na ile części trzeba by rozerwać dowolnego potwora, by ten już nie ożył? Rozniesiony w poprzedniej części na kawałki Mechagodzilla powraca w towarzystwie Titanosaurusa, no, i kogo? No? Kosmitów naturalnie. Co więcej, cyborg sterowany jest zdalnie i nie wystarczy urwać mu głowę, by go pokonać - tak jak poprzednio. Godzilla dostaje niezły łomot (ale widać, że "pożyczono" sobie te efektowne sceny ostrzału z poprzedniego filmu...), ale koniec końców to on jest idolem i wygrywa... z niewielką pomocą ludzi.

16 GOJIRA (1984) ???/GODZILLA

Dziewięć lat bezrobocia przywróciło Godzilli w głowie - znowu zaczął rozrabiać jak za starych dobrych czasów. Film bazujący na pomyśle z 1954 roku, jednak bez podtekstów antywojennych. W finale Godzilla wpada do wulkanu.

17 GOJIRA TAI BIORANTE (1989) GODZILLA KONTRA BIOLANTE (tylko VHS)/GODZILLA VS. BIOLLANTE

Godzilla wylazi z wulkanu i nadal sieje zniszczenie. Tym razem w zabawie przeszkadza mu zmutowany roślinozwierz (z elementami ludzkiego DNA!), który po kilku przemianach zdołał przemówić Godzilli do rozsądku. I czas najwyższy, bo ludzie już chcieli zabić Godzillę za pomocą jakiegoś wrednego wirusa. Film dość melodramatyczny... (No i Godzilla nadal - a raczej ponownie - jest chaotic evil...)

18 GOJIRA TAI KINGU GIDORA (1991) GODZILLA KONTRA KING GHIDORA (kino)/GODZILLA VS. KING GHIDORA

Trochę zabawy w czasoprzestrzeni powoduje, że pojawia się stary znajomy, czyli pokryta złotą łuską, trójgłowa Ghidora. Początkowo ginie, by po latach zrekonstruowana jako cyborg zemścić się na Godzilli za dotychczasowe niepowodzenia i... utopić giganta w Pacyfiku. Tak jest, Godzilla GINIE!!! Pocieszam jednak: bynajmniej nie ostatni raz - zapewne tak jak kot, ma dziewięć żywotów, a do tej pory wykorzystał ich niewielką liczbę...

19 GOJIRA TAI MOSURA (1992) GODZILLA KONTRA MOTHRA (tylko VHS)/GODZILLA VS. MOTHRA: BATTLE FOR EARTH

Biedna Mothra znowu musi bronić własnych jaj :) (może "larw" zabrzmi mniej prowokująco?). Ze snu budzi Godzillę meteor i potwór (nikt nie lubi nagłych pobudek!); jak zwykle usiłuje coś rozwalić. Mothra, i przybyła z kosmosu Battra (czyli kosmiczna odmiana Mothry), muszą połączyć siły, by ponownie zmusić pana G. do ucieczki w głębiny oceanu.

20 GOJIRA TAI MEKAGOJIRA (1993) ???/GODZILLA VS. MECHAGODZILLA

Do fabuły kolejny raz wprowadzono postać małego Godzilli. Teraz nie nazywa się Minya, tylko Junior (co oni zrobili z Minyą?!!). Godzilla podrzuca jajo Rodanowi (kukułka?). Stwory muszą stawić czoło Mechagodzilli. Tym razem jest to już... twór ludzkich rąk. Po perypetiach i wbrew pozorom zwycięża Godzilla. Ale zamiast rozwalić na strzępy Japonię, bierze syna i znika w oceanie... Co ojcostwo robi z człowieka. ^_^

21 GOJIRA TAI SUPEESUGOJIRA (1994) ???/GODZILLA VS. SPACE GODZILLA

Tak to jest, kiedy się zabawia klonowaniem. Komórki Godzilli, przeniesione w kosmos przez Mothrę, w zetknięciu z czarną dziurą dały efekt w postaci kosmicznego klonu potwora o dodatkowych możliwościach bojowych...

22 GOJIRA TAI DESTROYAH ???/GODZILLA VS. DESTROYER

No i w końcu trafiła kosa na kamień. W skutek mutacji wielopostaciowy Destroyer okazał się zbyt grubym kęskiem do przełknięcia nawet dla Króla. GODZILLA ZGINĄŁ W FINAŁOWYM POJEDYNKU!!! Co smutniejsze, zginął też jego syn. :(Na pocieszenie mogę tylko dodać, że legenda nie umiera nigdy, zatem...

23 GOJIRA 2000: MIRENIAMU (2000) POWRÓT GODZILLI (2001)/ GODZILLA 2000: MILLENNIUM

Co tym razem narozrabia gigantyczny jaszczur, zobaczycie sami, kiedy tylko odpalicie film z CD... W każdym razie, jak widać, Godzilla nadal ma się nieźle.

24 GOJIRA TAI MEGAGIRASU (grudzień 2000) ???/GODZILLA VS.MEGAGIRAS: GVANISHING OPERATION

Być może niektórzy fani pana G. jeszcze najnowszego filmu nie widzieli, zatem nie będę zdradzał fabuły. Powiem tylko, że w awanturę zamieszani są: Godzilla, Megagiras/Meganuron i Gryphon.

Pozostaje samemu ocenić, czy w dobie technicyzacji i oszałamiających wizualnie efektów specjalnych jest jeszcze miejsce dla gumowego mundurka japońskiej Godzilli. Mam nadzieję, że tak, bo w końcu to, co widzimy, to jeszcze nie wszystko. Powinno się jeszcze znaleźć trochę miejsca na odczucia, nostalgię i sympatię dla tego, co oglądamy, a stary dobry Godzilla zapewnia nam to niemal za każdym razem...



Ewolucja Godzilli

W ciągu filmowej kariery Godzilli zmieniał się jego charakter i przy okazji wygląd zewnętrzny. Zaczęło się od prymitywnego i budzącego grozę niszczycielskiego jaszczura, który pojawił się, by ukarać ludzkość za "zabawy" z energią jądrową. Był jak terminator - chciał wyłącznie niszczyć. Z czasem zmienił się w groźnego wprawdzie i dość nieprzewidywalnego - ale w miarę pozytywnie odbieranego stwora, który broni ludzkość przed inwazją innych potworów czy kosmitów. W tym czasie nabrał też "charakteru" - np. specyficzny sposób poruszania się i gestykulacja. Twarz (pysk?) stała się mniej złowroga i przestała wydawać się nieruchoma - ba, mimika Godzilli zawierała nawet elementy komizmu.

Wydawało się, że ewolucyjne "cywilizowanie" potwora zakończyło się mniej więcej w połowie lat 70, gdy Godzilla przekształcił się wręcz w sympatycznego (acz dużego) stwora z niemal uśmiechniętą paszczą. W przyjaciela ludzi (i przy okazji troskliwego ojca), przybywającego na każde wezwanie zagrożonych przyjaciół i nie szczędzącego sił, potu i krwi, by ratować ziemię. (Wówczas Godzilla stał się w wielu krajach ulubioną przytulanką dzieci!).

Potem jednak nasz bohater ponownie poczuł zew natury (cokolwiek by to znaczyło) i stał się dzikim oraz groźnym potworem - trudno było przewidzieć jego reakcje, a jego obecność (niezależnie od tego, czy miał nastawienie agresywne, czy nie) stanowiła zagrożenie dla naszej cywilizacji. Nie będę długo tłumaczył, dlaczego stwór właśnie tak ewoluował. Ot, każda dekada drugiej połowy XX wieku miała takiego Godzillę, na jaką zasługiwała - tzn. w każdej mieliśmy odbicie spraw i problemów, jakie aktualnie nas dotyczyły: od obaw o atomowej zagładzie, przez odprężenie lat 70, po rosnący niepokój wywoływany zaostrzeniem się sytuacji na świecie tudzież problemy i dylematy moralne związane z klonowaniem itd.

Nie będę się więcej zajmował analizą tego problemu - po prostu popatrzcie, jak zmieniał się wygląd Godzilli na przestrzeni tych lat.

[Smuggler, fan Godzilli od ponad 25 lat]







Wakacje? Yeah!!!

Zrelaksowani? Opaleni? Szczęśliwi? Pewnie tak. Ale zaraz dodatkowo będziecie rozbawieni - po lekturze tego działu. Przypominam, że publikowane tu teksty albo stworzyli czytelnicy CDA, albo zostały wyszperane w zakamarkach Internetu.

Myśl roku: Jestem za karą śmierci. Ten, kto popełnił odrażające czyny, powinien dostać nauczkę na przyszłość - powiedziała Britney Spears.

OLIMPIADA 3000

Witam Państwa ze stadionu letniego planety Ziemia. To właśnie dzisiaj, w tym oto miejscu rozegrane zostaną pierwsze konkurencje olimpiady intergalaktycznej. Po wczorajszym uroczystym otwarciu, tak niefortunnie zakończonym dla ekipy z Plutona, którą zmiażdżył jeden z Ziemian, bowiem przez przypadek usiadł w niewłaściwym miejscu, równie niefortunnym dla przedstawiciela planety Uran, którego ze względu na powierzchowność wzięto za znicz olimpijski i przypalono przylgę, dzisiaj rozpoczną się emocje sportowe.

Zmagania rozpoczną oszczepnicy. Przypomnieć należy, że na poprzedniej olimpiadzie podczas tej właśnie konkurencji doszło do niejakich zaburzeń. Otóż oszczepnik z Andromedy odmówił rzutu drewnianym oszczepem. Jak się później okazało, na Andromedzie drewno jest uznawane za bóstwo, a za zapalenie zapałki grozi karą pozbawienia wolności. Wszelkie ruchome części ciała zakuwa się w dyby. Natomiast pozostałą część puszcza się wolno.

Z kolei nikomu nie udało się powstrzymać zawodnika z Oriona przed pożarciem oszczepu. Okazało się, że boskie na Andromedzie drewno równocześnie jest przysmakiem na Orionie. Ci, którzy popełnili ten czyn, zostali pociągnięci do odpowiedzialności. Obecnie po wnikliwej analizie obyczajowej dokonano wymiany oszczepów drewnianych na tytanowe. Zlikwidowano też istniejące dysproporcje. Otóż, zawodnicy z Proksimy okazali się tak rośli, że głowy wystawały im ponad stadion. Jeżeli oczywiście głową można nazwać coś, co przypomina czerwony kalafior. Trudno było ich ustawić w miejscu rzutu i jeszcze trudniej sprawdzić jego długość. Niektórych oskarżano nawet o profanację igrzysk, ponieważ używali oszczepu jako wykałaczki. Nie sprawdzili się również w skoku wzwyż. Przeważnie deptali poprzeczkę. Uważani za faworytów w biegach - zupełnie zawiedli. Rekordzista galaktyki po zainstalowaniu się w blokach startowych miał głowę w bramie stadionu. Mimo próby brawurowego startu, zaklinowawszy się w bramie, pozostał w pozycji klęczącej aż do zakończenia igrzysk i rozebrania trybun w sektorze G. I co najgorsze, przeszkodził widzom połowy trybun w oglądaniu innych dyscyplin.

Miejmy nadzieję, że te igrzyska przebiegną w miłej i sportowej atmosferze. Nie tak jak zeszłym razem, kiedy to zawodnicy z ciemnej strony Księżyca zażądali wyłączenia jupiterów, z kolei w czasie biegu sztafetowego zawodnicy z Jupitera, zamiast podawać sobie pałeczkę, podawali sobie marsjańskiego trenera skoczków w dal. Inna rzecz, że był łudząco podobny do pałeczki.

Natomiast wenusjański zawodnik w skoku w dal, dosłownie, wsiąkł w podłoże. Ze względu na wodnistą konsystencję (był bardziej wodnisty od meduzy), rozprysnął się po całej powierzchni piachu, na który skoczył. Jedynie gałki oczne, które okazały się trwalsze od reszty, wskazywały na ślad bytności Wenusjanina w konkurencji skoku w dal. O jego oczy rozpętała się poważna awantura. Jego trener, chlupocząc z wściekłości, zażądał, by zmierzono długość skoku na podstawie leżących w piasku oczu zawodnika. Na to nie zgodził się trener Marsjan, który właśnie powrócił z biegu sztafetowego. Powstało zamieszanie, w czasie którego nie dość, że ktoś kopnął oczy zawodnika, to jeszcze jego trener - uniesiony urazą przez przypadek - też wlazł w piasek i stracił cztery z sześciu odnóży. Marsjanin zaprotestował ponownie, tym razem twierdząc, że trener Wenusjan nalał mu w buty. Ten tłumaczył się stratą nóg. Zeskok zaczął przypominać małe bagienko. Zawodnik z Andromedy oznajmił, że nie zamierza się taplać w tej brei. Trener Wenusjan uniósł się honorem po raz wtóry i stwierdził, że nikt nie śmie nazywać pozostałości jego zawodnika breją. Przy okazji stracił kolejne dwa odnóża. To znowu spowodowało brak odnóży u trenera. Rozległ się donośny plusk i dołączył on do swojego zawodnika. Jego oczy również pozostały na piasku. Nie wiedząc, co dalej począć z konkurencją, postanowiono zagrać oczami w golfa. Z powodzeniem. W tej konkurencji Ziemianie zdobyli brązowy medal. Zużyto jeszcze pięciu zawodników z Wenus.

Konkurencje sprinterskie zakończyły się zwycięstwem zawodników z Jowisza. Z czasem 00:00:00 ustanowili nowy rekord galaktyki. Opanowawszy sztukę przenoszenia się w czasie, byli nie do pokonania. W momencie startu znajdowali się jednocześnie na mecie. Miejmy nadzieję, że teraz nie dojdzie do podobnych konfliktów i nieporozumień. Niniejszym zapraszam Państwa do oglądania transmisji z olimpiady. A teraz przerwa na reklamę...

(c) Andrzej Vader

Różne teksty o komputerach

Jedenaste przykazanie
Nie pożądaj Pentium III sąsiada swego ani GeForce3 jego.

Magia Windows
W okamgnieniu zmienia Pentium w XT.

Definicja komputera
Przedmiot zaprojektowany, by przyspieszyć i zautomatyzować błędy.
Naciśnij dowolny klawisz, by kontynuować, lub inny dowolny, by wyjść.
Błąd! Mysz niewykryta. Kliknij OK, by kontynuować.
Błąd! Ten wirus wymaga innego systemu operacyjnego.
Czy czytanie gazety w kiblu to też wielozadaniowość?
Międzynarodowym hymnem użytkowników komputerów jest: AAAAAA AAAA RRRRGGGGG GGGGGGHH!!!
Jeśli za pierwszym razem nie powiodło się, nazwij to wersją 1.0.
Pytanie, czy komputery potrafią myśleć, przypomina to, czy łodzie podwodne potrafią żeglować.
Tato, co znaczy: FORMATOWANIE DYSKU C: 90%???
Nie wykryto błędów... jak do tej pory.

Zdania, których NIE chciałbyś usłyszeć, leżąc na stole operacyjnym

Lepiej to gdzieś schowajcie, przyda się do sekcji.
Niech ktoś zawoła sprzątaczkę ze szmatą do podłogi i wiadrem.
Przyjmij tę ofiarę, o Wielki Panie Ciemności!
Burek! Burek, wracaj i oddaj to!
Chwilkę, jeśli to jest śledziona, to co ja trzymam w ręce?
Eeee... podaj mi to tam, no... to coś...
O nie! Zgubiłem mój Rolex!
Ups! Ktoś już kiedyś przeżył 500 ml doapaminy?
Cholera, znowu zgasło światło!
Wiecie, na nerkach można zrobić niezły interes. Patrzcie, ten facet ma dwie!
Niech wszyscy się cofną! Zgubiłem szkła kontaktowe!
Możesz zatrzymać to coś? Jak tak pulsuje, to nie mogę się skoncentrować.
A to co tu robi?
Nie cierpię, gdy pacjentowi czegoś brakuje.
Fajne to było! A możesz teraz zrobić tak, żeby podskoczyła mu noga?
Szkoda, że zapomniałem okularów.
Słuchajcie, to będzie dla nas wszystkich bardzo ciekawe doświadczenie.
Sterylny, sterylny... podłoga jest czysta - to do roboty.
Co to znaczy, że on nie przyszedł tu na zmianę płci?
Czy ktoś widział, gdzie położyłem skalpel?
A teraz usuwamy mózg podmiotu i umieszczamy go w ciele małpy.
Dobrze, zrób teraz zdjęcie z tej strony.
To naprawdę niezły wybryk natury.
Ten pacjent ma już kilkoro dzieci, prawda?
Siostro, czy ten pacjent podpisał zgodę na pobranie organów?
Nie martw się. Na moje oko jest dostatecznie ostry.
Co masz na myśli, mówiąc "chcę się rozwieść"?
To zaraz wybuchnie! Kryć się!
Pali się! Uciekajmy!
Kurde, ktoś wyrwał 47 stronę podręcznika!
Popatrz, ma takie same wyniki jak ten nieszczęśnik wczoraj...
Czy ktoś wie, gdzie podziały się dwie pary nożyczek i metr gazy?

Różnice między bogatymi a biednymi

Bogaty w stanie upojenia alkoholowego - podchmielony



Biedny w stanie upojenia alkoholowego - pijany jak świnia

Bogaty z bronią - dba o bezpieczeństwo
Biedny z bronią - bandyta

Bogaty ze zrobionym manicure - playboy
Biedny ze zrobionym manicure - męska prostytutka

Bogaty w agencji towarzyskiej - szuka przyjemności
Biedny w agencji towarzyskiej - szuka siostry

Bogaty czytający gazetę - intelektualista
Biedny czytający gazetę - bezrobotny szukający pracy

Bogaty biegnący - sportowiec
Biedny biegnący - złodziej

Bogaty ubrany na biało - lekarz
Biedny ubrany na biało - sprzedawca lodów

Bogaty z walizeczką - menedżer
Biedny z walizeczką - akwizytor

Bogaty homoseksualista - z odmienną orientacją seksualną: artysta
Biedny homoseksualista - pie...ny zboczeniec

Bogaty z dziewczyną - macho
Biedny z dziewczyną - trafiło się ślepej kurze (to nie o niej!)

Bogaty przy samochodzie - kierowca
Biedny przy samochodzie - mechanik

Bogaty za kółkiem - rajdowiec
Biedny za kółkiem - szofer

Bogaty na komisariacie policji - świadek
Biedny na komisariacie policji - podejrzany

Bogaty zmęczony - menedżer w stresie
Biedny zmęczony - mięczak

Alkohol może być przyczyną...

Przeciwnicy spożywania napojów alkoholowych walczą z producentami tydiże że o wprowadzenie dodatkowych ostrzeżeń na etykietach. Już wkrótce będzie można spotkać następujące napisy na puszkach i butelkach:

Oto nasze propozycje

OSTRZEŻENIE
Konsumpcja alkoholu może powodować, że na dyskotece w ogóle nie będzie ci przeszkadzał w tańcu rytm muzyki.

OSTRZEŻENIE
Konsumpcja alkoholu może powodować, że będziesz opowiadał kompanom tę samą, nudną historię tyle razy, iż z rozpaczy zaczną walić głową o ścianę.

OSTRZEŻENIE
Konsumpcja alkoholu może powodować, że niezależnie od narodowości wszystkim będzie się wydawało, iż biegle władasz tajskim i to w rzadko spotykanym dialekcie.

OSTRZEŻENIE
Konsumpcja alkoholu może u ciebie powodować poranne zdziwienie: gdzie, do cholery, są moje spodnie? Albo nawet: a kim jest ten facet?!

OSTRZEŻENIE
Konsumpcja alkoholu może powodować niewytłumaczalne oparzenia na czole.

OSTRZEŻENIE
Konsumpcja alkoholu może tworzyć iluzję, że jesteś twardszy, inteligentniejszy i bardziej przystojny niż jakiś rzeczywiście duży facet nazywany BOLO.

OSTRZEŻENIE
Konsumpcja alkoholu może u ciebie powodować przerwanie kontinuum czasowego w taki sposób, że wystąpią krótkie (czasami dłuższe) przerwy w świadomości i za cholerę nie będziesz pamiętał, co robiłeś np. ostatniej nocy między 2.00 a 3.00 i za nic w świecie nie dasz sobie wmówić tego, co zostało napisane w protokole policyjnym.
A może z własnego doświadczenia chciałbyś przed czymś przestrzec nieświadomych przyszłych konsumentów? :)

Zmiany w TVP

W związku z odwołaniem posiedzenia Sejmu dziś Program II TVP w godzinach 9-15 nada normalny program, a nie – jak podaliśmy w „Gazecie Telewizyjnej" – transmisję obrad parlamentu.

Dam pracę

Z ogłoszeń prasowych:

Do kopania rowów - z doświadczeniem.
Kucharza - tytana pracy.
MAŁO INTELIGENTNYCH ZATRUDNIĘ.
Zatrudnię samochody do przewozu zrzyn i trocin. Praca całoroczna.
Sprzątaczkę z doświadczeniem i wyższym wykształceniem.
Sprzątaczko-sekretarkę zatrudnimy.
Kosmetyczkę wnętrz.
Kucharkę ze znajomością języka hiszpańskiego.
Sekretarkę na gwałt.
Studenta V roku studiów, uregulowany stosunek do służby wojskowej, do hurtowni. Praca trudna i źle płatna.
Samotnego do kurnika. Od zaraz.
Myślącego mechanika samochodowego.
Do hotelu w dziurze nad morzem na pokojówki osoby z wykształceniem średnim i znajomością języków obcych.
Panią na 1/2 etatu do rożna.
Do apteki - dwóch mężczyzn, najlepiej małżeństwo.
Zatrudnię rodzinę do pracy w oborze. Wymagane doświadczenie.
Uczciwego prawnika oraz zdrowego psychicznie informatyka - zatrudni biuro adwokackie.
Bezpruderyjną panią do kserowania nocami.
Z ciemną karnacją do sprzedaży kebabu.

Byki komentatorów sportowych

Jadą. Cały peleton, kierownica koło kierownicy, pedał koło pedała.
Pani Szewińska nie jest już tak świeża w kroku jak dawniej...
Wszystko w rękach konia!
Henryk Wardach to stary wyjadacz parkietów.
Swietłana Fomina jest bardzo doświadczona, i dużo daje.
Do tej fazy, w której przegrywający przegrywa, mamy jeszcze trochę czasu.
Ten rok był pełen wyrzeczeń dla Renaty Mauer... w kwietniu wyszła za mąż.
Trzeba wybrać: uroda albo sztanga. Pintusewicz wybrała tę drugą ewentualność.
Mówię Samprasowi, żeby mocniej liftował piłkę. Ale on mnie nie słucha. Ale jak ma mnie słuchać, skoro mnie nie słyszy?
Polscy wioślarze zdobyli na igrzyskach dziewięć medali: dziewięć srebrnych, dziewięć brązowych i dwa srebrne.
Jak państwo widzicie, nic nie widać w tej mgle.
Szczęście nie było zwierzchnikiem gospodarzy.
Podziwiam jego skromne warunki fizyczne.
Popatrzmy na jego przytomność umysłu.
Polak zakończył rwanie, podobnie jak ci z państwa, którzy oglądali nasze poprzednie wejście.
W pobliżu jest jezioro Czterech Kantonów, wielki akwen pofałdowany z wielkimi górami.
Szurkowski to cudowne dziecko dwóch pedałów.
Widać wielkie ożywienie w kroku Lewandowskiego.
Jeszcze 18 sekund do końca Szweda Berqvista.
Można to wyczytać z wyrazu twarzy konia, gdy jest zbliżenie.
Oddajemy głos do studia, bo tam zacznie się walka o złoto.
Zawodnik z numerem siedem to Irlandczyk. Wskazuje na to kolor jego włosów.
Na boisko wszedł nierozgrzany Piecyk.
A teraz łączymy się z magnetowidem.
Jak oni muszą się męczyć w tym basenie! Jaka ta woda mokra!
Popatrzmy wspólnie z telewizorami, jak koszykarze Zeptera zdobywali mistrzostwo Polski.
Banasik... Banaszak... Banasiak konkretnie.

Podczas meczu ZSRR-Węgry na Mundialu w Meksyku '86 komentator TVP nie zauważył bramki strzelonej dla ZSRR - i do końca I połowy wdawał się w dyskusje z rezultatem figurującym na tablicy wyników. W II połowie usprawiedliwił się - dziennikarze radzieccy podskoczyli z radości i zasłonili mu widok.

Czy jesteś twardzielem?

W dzisiejszych sfeminizowanych czasach niektórzy ślamazarni faceci zapominają, jak powinien się zachować w pewnych sytuacjach prawdziwy mężczyzna. Dla nich i pozostałych ku przypomnieniu - oto lista.

Jeśli jesteś twardzielem, to:

- Palisz na stacji benzynowej
- Naciskasz RESET po ściągnięciu 99% pliku
- Napadasz na bank bez maski
- Zwracasz się per "ty" do policjantów (wersja dla supertwardzieli: ty dupku!)
- Kantujesz ruską mafię
- Wyhamowujesz własnoręcznie TIR jadący z górki
- Kasujesz e-maile od szefa bez czytania
- Wyprzedzasz jadących pod prąd na autostradzie
- Obrażasz skinów
- Zapominasz o dniu ślubu
- Puszczasz bąki prosto w ognisko
- Używasz kleju "Kropelka" jako smaru albo kropli do oczu
- Zatrzymujesz wentylator palcem
- Rozcieńczasz wino wódką, a wódkę borygo
- Oddajesz 3 litry krwi naraz
- Skaczesz na bungee: tyle, że zamiast liny gumowej używasz stalowej
- Sikasz na skrzynkę wysokiego napięcia
- Czyścisz pole minowe bez żadnego sprzętu
- Sprawdzasz poziom paliwa za pomocą zapalniczki

NEWS

Kiedy CS:CZ???

Premiera Counter-Strike: Condition Zero była już niejednokrotnie przekładana. Według najświeższych doniesień ma ukazać się dopiero w okolicy tegorocznej gwiazdki. Najgorsze w tym wszystkim jest to, że nikt nie raczył poinformować graczy o przyczynie kolejnego obsunięcia. :(

Demo UT2003

W momencie gdy macie przed oczyma ten tekst, powinno być już dostępne oficjalne demo UT2003. Miało się ono pojawić co prawda dużo wcześniej, ale ostateczną datę odkładano, aby popoprawiać błędy.



Unreal II: TA

Ostatnimi czasy w sieci aż huczy o UT 2003, a prawie całkowicie zapomniano o Unreal II: The Awakening. Dla odświeżenia pamięci – kilka screenów. Premiera gry ma nastąpić dopiero w okolicach tegorocznej gwiazdki.

GoTY Ghost Recon

Ubi Soft poinformował, że ma zamiar wydać ekskluzywną wersję Ghost Recon. Na razie wiadomo, iż ma ona zawierać pełną wersję owej gry i dodatek Desert Siege.

CPL Winter 2002

W dniach od 17 do 21 grudnia, w hotelu Hyatt Regency w Dallas, odbędzie się turniej CPL Winter 2002. Dwie główne platformy turnieju to Unreal Tournament 2003 i Counter Strike. Warto wspomnieć, że pula nagród dla każdej z platform wynosi bagatela 100 tysięcy dolarów! :)



Vietcong

Firma Take Two Interactive oficjalnie ogłosiła, że trwają prace nad shooterem o nazwie Vietcong. Co ma nam oferować? 20 misji w Wietnamie, ponad 25 rodzajów broni. W grze wcielimy się w żołnierza służb specjalnych USA, który będzie dowodził świetnie wyszkoloną, sześcioosobową grupą.

SWAT: UJ

W sieci znaleźć możecie już oficjalną witrynę gry SWAT: Urban Justice. Wszystkich zainteresowanych zapraszamy pod adres http://swatuj.sierra.com/.



SLip

Hej!

W tym numerze czeka na was przede wszystkim opis tego, czego możemy się spodziewać po UT2003, stworzony na podstawie piętnastodniowego triala. Poza tym newsy oraz info o FPP MZ na CD i stronie internetowej. Zapraszam do czytania!





UT 2003 - nieoficjalne pierwsze wrażenia

W sieci o UT2003 ostatnimi czasy aż huczy. I bynajmniej nie za sprawą dema, które w momencie pisania tych słów nie zostało jeszcze wydane, ale wersji beta, które niemalże hurtowo :) wyciekają do sieci. Na początku po światowej pajęczynce zaczęła krążyć dość stara i bardzo niedopracowana wersja. Udostępniała zaledwie kilka mapek, nie w pełni działające menu itp., a mimo to wzbudziła wielkie zainteresowanie.

Kolejnym wielkim "bum" było wycieknięcie 15-dniowego triala. Sama instalka tej wersji waży (bagatela) ponad 2 GB. Już to było zapowiedzią olbrzymich wrażeń. Co ciekawe, po instalacji trial zajmuje... 4 GB. Nie byłoby w tym nic aż tak dziwnego, gdyby nie to, że poza ilością zajmowanego miejsca na dysku nic się praktycznie nie zmienia. Trial daje się uruchomić bez instalacji (!) i czy zajmuje dwa, czy cztery GB, działa tak samo. Domyślam się, że po instalacji gra ładuje się nieco szybciej, ale jeśli nawet, to różnica jest prawie niezauważalna. Dziwne.

Z czym to się je?!?

Przejdźmy jednak do konkretów. W poniższym tekście chciałem przekazać wam jak najwięcej informacji na temat UT2003 zaczerpniętych właśnie z piętnastodniowego triala. Artykuł ma być dla was

przede wszystkim źródłem wiedzy na temat tego, czego po UT2003 MOŻEMY się spodziewać.

Gra zmienną jest!

I jeszcze jedna uwaga. Obie bety oddziela przepaść. Trial, w porównaniu do wcześniejszej bety, posiada między innymi lepszą grafikę, więcej trybów i map, inny interfejs, nieco zmienioną fizykę itd. Fakt ten w znakomity sposób obrazuje, ile twórcy mogą poprawić, tudzież pozmieniać w grze, nawet w stosunkowo krótkim czasie. Tak więc nie zdziwcie się, jeśli część poniższych informacji okaże się po ukazaniu dema, czy też pełnej wersji, nieaktualna. Nawet w przeciągu miesiąca można bardzo dużo w grze namieszać!

Pierwsze spojrzenie

Z grafiką sprawa jest dość prosta - jest... przepiękna!!! :) Choć nie idealna! Występują wcale niezłe buraczki, jak chociażby błędy przy nakładaniu tekstur. Zabójcze są też wymagania - potrzebna jest naprawdę potężna maszyna. Cienie, efekty świetlne, szczegółowe tekstury, zbiorniki wodne czy chociażby padający deszcz – wszystko prezentuje się naprawdę atrakcyjnie. Warto zainwestować w update kompa, aby móc obserwować to wszystko przy dużej rozdzielczości i maksymalnych detalach! Tylko skąd wziąć na to kasę? :(Niektórym pozostanie pewnie jedynie nadzieja, iż kod gry zostanie lepiej zoptymalizowany...

Jak można grać?

W menu na pierwszym planie widnieje opcja Single Player, w której prowadzimy własny team walcząc w różnych mistrzostwach. W skład drużyny wchodzi gracz i wynajęci zawodnicy (boty). Dostępny jest też Cooperative League i oczywiście Multiplayer. Ciekawostkę stanowi tryb Instant Action, który od razu wrzuca gracza na którąś z wybranych arenek, bez konieczności ustawiania takich drobnostek jak chociażby liczba graczy, czas gry itp. Coś dla kogoś, kto chce się rozerwać szybkim pojedynkiem. A może raczej dla leniwych?!? :)

Tryby gry

W UT2003 dostępne są następujące tryby: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag, Double Domination i Bombing Run. Trzy pierwsze nie wymagają chyba wyjaśnień. DD polega na opanowaniu przez jeden z teamów dwóch punktów na mapie i utrzymaniu ich przez dziesięć sekund, za co dana drużyna otrzymuje punkt. BR jeden z moich kumpli porównał do rugby. W centralnej części arenki pojawia się piłka (bomba?!?), którą należy umieścić w okrągłej bramce ulokowanej w bazie przeciwnej drużyny. Jeśli ją w ów okrąg wrzucimy, drużyna otrzymuje trzy punkty. Jeśli przez niego przejdziemy trzymając piłkę, na koncie naszego teamu pojawi się siedem punktów. W trakcie przedostawania się do bazy przeciwnika, piłka może być przekazywana innym zawodnikom. Gracz, który ją w danym momencie niesie, nie może korzystać z broni. W zamian jego zdrówko odnawia się, choć czasami zbyt wolno. Aby odebrać przeciwnikowi piłkę, trzeba go zabić. No chyba, że sam nam ją poda. :)



Mutatory

Oczywiście zasady gry można w dość dużym zakresie modyfikować dzięki mutatorom. Tych standardowych nie jest aktualnie jakoś wyjątkowo dużo, ale zapewne gracze postarają się, aby ich ilość szybko wzrosła. ;)

Areny

Nie dość że są ładne, to jeszcze całkiem logicznie zaplanowane. Autorzy nie zawiedli. Większość z lokacji robi ogromne wrażenie samą wielkością. Zdarzają się też miłe akcenty, jak chociaż adaptacja mapek z UT. Jako przykład może posłużyć arena Curse3.

Uzbrojenie

W tej kwestii jest dość sporo zmian. Jednak co najważniejsze, przeważająca większość z nich została pozytywnie przyjęta przez graczy. Jako że na szczegółowy opis broni trzeba by przeznaczyć całą objętość tego kącika, ograniczę się do kilku ciekawostek. I tak np. rakietnica może wystrzeliwać maksymalnie trzy pociski i nie ma możliwości wyrzucania granatów, które zostały przeniesione do innej broni. Flak Cannon jest szybszy i bardziej celny. W grze dostępna jest też... tarcza!

Sterowanie

Powiększyła się także paleta dostępnych ruchów. Autorzy dodali podwójny skok i możliwość przedłużenia odskoku w przód. Dzięki temu można kicać zarówno wyżej, jak i dalej. Pełen serwis. :)

Kombosy

Podnosząc odpowiednie kapsułki porozrzucane po arenach i eliminując kolejnych przeciwników, zbieramy enegrię, która pozwala wykonywać kombosy. Wciskając odpowiednią kombinację klawiszy odpowiedzialnych za poruszanie, możemy robić ciekawe rzeczy - np. czasowe poprawienie własnej szybkości, skoczności czy też maksymalne uzupełnienie zdrowia i zbroi.



Boty

Jeśli chodzi o komputerowych przeciwników, to mam mieszane uczucia.

NEWS

Primal Hunt

Oto kolejny ciekawy adres internetowy, tym razem dla osób zainteresowanych dodatkiem do gry Aliens vs. Predator 2 – Primal Hunt. Dużą porcję informacji o tymże dodatku znaleźć można pod adresem http://avp2.sierra.com/.

Patch do SoF 2

Dostępny powinien być już patch do shootera Activision – gry Soldier of Fortune 2. Co ciekawe, zawierać ma on nową broń (MP5D), cztery nowe mapy i nową opcję do rozgrywki sieciowej. Chyba warto zainstalować, prawda? :)



Battlefield 1942

Gra Battlefield powinna być dostępna już we wrześniu, a póki co mam dla was kilka screenów...

Dźwięk w UT 2003

Wszyscy fani UT 2003 posiadający kartę SB Audigy mają powody do radości. Gra ta będzie jednym z pierwszych produktów posiadających certyfikat zgodności z Dolby Digital 5.1. Dzięki temu UT 2003 będzie w stanie w pełni wykorzystać możliwości najnowszych kart dźwiękowych.

FPP MegaZin nr 7 na CD

Co tym razem czeka na was w FPP MegaZinie? Po odpaleniu przywita was okładka wykonana przez Redemptora i muzyka skomponowana przez Lou32. A dalej jest jeszcze lepiej. Po przebrnięciu przez stopkę, spis treści i mój jak zwykle przynudnawy wstępniak, poczytać możecie sporo ciekawych tekstów. O wszystkim, co związane z AvP, pisze Darthwojtex. Diff uraczył nas artami „Drużyna" i „Strzał ostrzegawczy". W kąciku twórczym znajdziecie kolejną część „Specjal Agent" autorstwa Lou32 i „Project" – DarthSidera. W numerze także premiera nowego kącika „Składak" prowadzonego przez Lou32. Jak zwykle Zybo dostarczył również kolejną część „Mega Unreala". Na deser pozostają jeszcze dział dowload i galeria między innymi ze screenami przedstawiającymi UT2003. Zapraszam do czytania, słuchania i oglądania!!! :)



Momentami zachowują się super, a czasami nie wiedzieć czemu stają w miejscu (dosłownie!). Coś mi się wydaje, że nad botami autorzy UT2003 będą musieli jeszcze troszkę popracować. Póki co są momentami aż rażąco schematyczne. Ponadto czasami nie radzą sobie w trybie BR. Nawet jeśli w drodze przypadku wejdą w posiadanie piłki, to nie mają pojęcia, co z nią zrobić i bez celu pałętają się po arenie. Krótko mówiąc – w tej kwestii nie jest w chwili obecnej najlepiej.

Realizm?

Zdarza się, że po wyeliminowaniu bota, jego wirtualne ciało spada ze schodów, czy np. zsuwa się ze zbocza. Wygląda to bardzo realistycznie. Wielkie brawa dla autorów. Być może razem z UT2003 nadchodzi era, w której to ciała nie będą już wpadały w tekstury, nienaturalnie wisiały w powietrzu itp.

Fov 110???

Mała ciekawostka... W menu można ustawić kąt widzenia. Jednak, jako że maksymalną wartością, którą można wybrać, jest 110, wielu graczy zamiast z menu skorzysta np. z polecenia „fov 120". :) Ja na pewno tak uczynię, gdyż do takiego kąta widzenia jestem przyzwyczajony. Co ciekawe, podobnie jak w UT, przy niższym kącie widzenia gra wydaje się strasznie powolna. :/ Po zwiększeniu fov'u jest dużo lepiej.

Czy UT2003 zasłuży na dziesiątkę?

Niełatwo w tym momencie odpowiedzieć na to pytanie. Trial posiada sporo błędów, które w chwili obecnej dyskwalifikują grę. Jednak jeśli zostaną one wyłapane przez betatesterów i poprawione przez programistów, to czy UT2k3 będzie zasługiwało na najwyższą ocenę? Gra tworzona jest ze sporym rozmachem i na pewno jest bardziej złożona niż UT. Autorzy postawili głównie na pojedynki zespołowe, ale patrząc chociażby na sukces CS, jest to posunięcie jak najbardziej trafne. Myślę że jeśli producent nie pospieszy się z wydaniem gry i dostatecznie dobrze ją dopracuje, UT2003 może wygrać rywalizację z wszystkimi dotychczasowymi grami sieciowymi. Miejmy nadzieję, że ogromny potencjał drzemiący w tej grze nie zostanie zmarnowany! I tego właśnie chciałbym życzyć zarówno wam, jak i sobie samemu.

Gia

Strona internetowa FPP MZ

Kiedy piszę te słowa, trwają prace nad internetową witryną FPP MegaZina. Gdy dane będzie wam je przeczytać, strona powinna już w pełni funkcjonować. Tak więc zapraszam wszystkich na **http://fpp.actionplus.com.pl**. Mam nadzieję, że się wam spodoba. BTW, poszukujemy newsmanow!!! :)

D-Day
ciąg dalszy

D-Day, czyli pierwsza oficjalna liga RTCW weszła w pierwszą fazę rozgrywek. Na dzień dzisiejszy pojedynki trwają w systemie ladder, gdzie jedynym zadaniem klanów jest rozegranie kilku meczów z innymi klanami, które zadeklarowały chęć udziału w lidze.

Przystąpiło do niej 27 klanów, co jak na polskie realia jest liczbą bardzo przyzwoitą. Część drużyn rozegrała już swoje mecze, inne cały czas ćwiczą, zyskując doświadczenie, lecz tracąc cenny czas (klany, które w określonym czasie nie rozegrają przynajmniej jednego meczu bądź nie przejdą w tzw. hibernację - rezygnując z gry na czas nieokreślony - otrzymają -50 punktów). Co ciekawe, na pierwszym miejscu są ex-aequo C4 (mistrz ubiegłorocznej ligi PRL) oraz Iron Cross (zespół, który do tej pory nie odnosił zbyt wielkich sukcesów). W ostatnim też czasie poszerzony został zestaw map, na których mogą odbywać się pojedynki. Teraz prócz standardowych (Assault, Beach, Castle, Communique, Das Bot, Village) walczyć można również korzystając z map z oficjalnych patchów (Tram Siege, Icelab), jak i z dodatku GOTY (Chateau, Keep, The Damned oraz Rocket). Wszystkich zainteresowanych zapraszamy na stronę www.d-day.net-friend.org, na której znajdziecie wiele użytecznych informacji, a grającym życzymy GL & HF!





Filmowe standardy

Wiesz, fajny film wczoraj widziałem

A gdzie? W kinie? Nie. U szwagra w telewizorze. Na jakim kanale? Na żadnym. A co? Kaseta? Też nie. No to co? No wiesz, taki srebrny krążek wkładany do komputera. A komputer przyłączony jest do telewizora. Jaki krążek? No taki zwyczajny. Z filmem.

Tomasz Matusik

Krążek z filmem. No właśnie. Jaki? Jeśli dziś weźmiemy do ręki srebrną płytę z filmem, to o ile nie spojrzymy na oznaczenia, możemy tylko zgadywać w jakim jest formacie. A zgadywać, możemy nawet cztery razy. Na naszych komputerach można w zasadzie odtworzyć wszystkie z nich. Na niektórych stacjonarnych napędach DVD tylko trzy. Choć na pierwszy rzut oka krążki z filmem mogą wyglądać tak samo, to jednak są między nimi różnice. Czasem nawet znaczne. Czym się różnią? Sposobem zapisu plików, kodowaniem dźwięku i obrazu, wielkością plików, jakością czy wreszcie strukturą zapisywanych danych. O czym mówimy? O płytach DVD, VCD, SVCD i DivX. O ile te pierwsze wymagą innego krążka i innej technologii przygotowania, o tyle trzy pozostałe bazują na klasycznych CD-ROM-ach.

VCD - Video Compact Disc

Trochę historii

VCD był jednym z pierwszych pomysłów na wykorzystanie krążka CD do nagrywania filmów. Format ten powstał na początku lat 90. Jednak miał problemy z ropowszechnieniem się. Było ku temu kilka przyczyn. Po pierwsze w tamtych latach komputery miały zbyt słabe procesory do odtwarzania filmów z tego nośnika, stacjonarne odtwarzacze były drogie i trudno dostępne, filmów nie było zbyt wiele, a i nagrywarki CD dopiero raczkowały. Jednak z biegiem czasu format ten zaczął zyskiwać na popularności. Pojawiły się mocniejsze procesory i coraz silniejsze karty graficzne, wprowadzenie stacjonarnych odtwarzaczy DVD, z których wiele potrafi odtwarzać płyty VCD, oraz prostota przygotowania i malejące koszty produkcji spowodowały, że format ten przeżywa drugą młodość. Nawet na polskim rynku nie ma miesiąca, aby w kioskach nie pojawiło się jakieś czasopismo z filmem właśnie w tym formacie. Inna sprawa, że filmy sprzedawane tym kanałem są najczęściej bardzo ograne i nikogo raczej już nie zaskakują.



Technologia

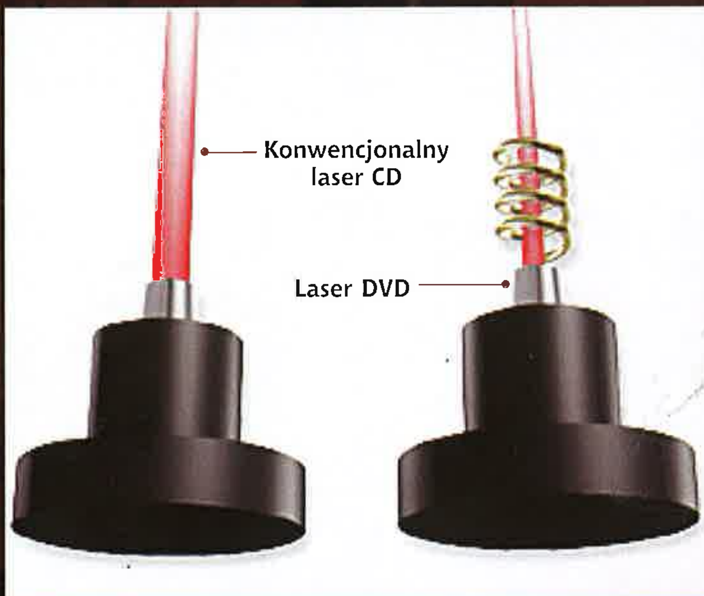
Płyta VCD jest nagrywana na zwykłej płycie CD w formie dwóch sesji. Na pierwszej z nich umieszczono dane sterujące, informacje służące do korekcji błędów i czasem inne pliki, np. zdjęcia reklamowe, trailery czy jakiś program odtwarzający. Na drugiej sesji umieszcza się właściwe pliki. Czasem jest to jeden, czasem więcej plików. I tu ciekawostka. Ponieważ na tej sesji nie zawarto danych z informacjami potrzebnymi do korekcji błędów, można wolną przestrzeń dodatkowo zagospodarować. Więc nie dziwcie się, jeżeli na płytce VCD o pojemności 700MB znajdziecie plik dat o wielkości np. 770MB. Na płycie VCD obraz jest skompresowany w formacie MPEG-1 i rozdzielczości 352 x 288 (PAL) lub 352x240 (NTSC) punktów, a dźwięk w formacie MPEG Audio Layer 3 z próbkowaniem 16-bitowym o częstotliwości 32, 44,1 lub 48 kHz. Dzięki dosyć ścisłemu i rygorystycznemu określeniu parametrów tego standardu możemy mieć dużą pewność, że wszystkie odtwarzacze VCD odczytają naszą płytę. Coraz większa popularność nagrywarek i coraz bardziej funkcjonalne oprogramowanie do nagrywania powoduje, że w chwili obecnej nie stanowi już problemu przygotowanie własnego krążka VCD z relacją np. z zagranicznej wycieczki czy ślubu i wysłanie do rodziny albo znajomych.

SVCD - Super Video CD

Jak można się domyśleć po podobieństwach nazw, ten standard jest następcą omawianego wyżej VCD. Czym różni się ten format od poprzednika? Otóż, jak wskazuje słówko Super, zostały podwyższone parametry jakościowe dźwięku i obrazu. Na płytach SVCD obraz jest kodowany w formacie MPEG-2 z rozdzielczością 480x576 punktów. Także dźwięk może być lepszy. W tym standardzie jest on wielokanałowy i może być w formacie Dolby Digital. Niestety coś za coś. Takie podniesienie parametrów powoduje, że o ile na jednej płycie VCD można zmieścić ok. 70 minut materiału wideo, to na SVCD przy zastosowaniu maksymalnych ustawień jakościowych wejdzie zaledwie około 30 minut filmu.

DVD - Digital Versatile Disc

Początkowo w zamyśle twórców miał to być nośnik służący do cyfrowego zapisu materiałów wideo, jednak rosnące zapotrzebowanie przemysłu komputerowego na coraz pojemniejsze nośniki spowodowało, że stał się formatem uniwersalnym. Standard ten wykonany jest już w innej technologii niż klasyczny CD-ROM. Rozwijający się postęp technologiczny, rozwój mechaniki precyzyjnej, optyki, a zwłaszcza technologii związanych z laserami spowodował, że wielkie koncerny zdecydowały się postawić kolejny krok w rozwoju nośników. Dzięki cieńszym wiązkom światła laserowego można teraz na płytce o wielkości zwykłego CD zmieścić więcej ścieżek o większej gęstości zapisu, a zastosowanie nowych materiałów pozwoliło nałożyć na płytce podwójną warstwę nośną. Ponieważ warstwa położona bliżej soczewki lasera jest półprzezroczysta, to zastosowanie promieni świetlnych o różnej długości fali i innym kącie nachylenia powoduje, że jedna wiązka czyta płytszą warstwę danych, a druga głębszą. Inną nowinką jest fakt, że standard DVD przewiduje możliwość obustronnego zapisu krążka. Dzięki odpowiedniej kombinacji ilości warstw i stron możemy uzyskać różne pojemności płytki.



Najczęściej spotykany i obecnie najbardziej popularny jest pierwszy proponowany układ. Mimo że płyta ma najmniejszą pojemność, to jest najprostsza do wyprodukowania. Najmniejszy nie znaczy wcale mały. Taka pojemność pozwala na zdecydowaną poprawę jakości dźwięku i obrazu w porównaniu do wcześniej opisywanych standardów. Na ogół na krążkach DVD zapisuje się obraz zakodowany w formacie MPEG-2, ale w rozdzielości 704x576 (PAL) lub 720x576 (NTSC) punktów. Gdy dodamy do tego sześciokanałowy dźwięk w formacie Dolby Digital, otrzymamy nośnik znacznie górujący jakością nad kasetami VHS. Ale DVD ma jedną zasadniczą wadę. Jest drogie. Mimo coraz niższych cen, nadal kosztowne są stacjonarne odtwarzacze. Co prawda najtańsze są czytniki DVD do komputerów, ale najpierw trzeba mieć peceta, nie mówiąc o tym, że musi być on odpowiedniej mocy. A jeśli nie komputer, to chociaż jedną z konsol wyposażonych w taki napęd. Obecnie ich cena jest zbliżona do średniej klasy odtwarzaczy stacjonarnych, więc to prawie ta sama kwestia. No i nie zapominajmy, że same krążki z filmami nie należą do najtańszych.

DivX

Tańszą alternatywą dla DVD okazał się format DivX. Dzięki zastosowaniu przerobionego formatu MPEG-4 zwanego nieoficjalnie "DivX :)" pojawiła się możliwość nagrania na zwykłym krążku czy krążkach CD materiałów wideo czasem bardzo niewiele odbiegających jakością od tego, co możemy ujrzeć na płytach DVD. Od pewnego czasu stało się również możliwe dołożenie do niego dźwięku w formacie AC-3 (sześciokanałowy Dolby Digital). Powoduje to, że na zdecydowanie tańszym i łatwiejszym do wyprodukowania nośniku mamy materiał zbliżony do tego, co proponuje nam technologia DVD. Dzięki różnego typu programom można zrobić z komputera bardzo funkcjonalny i w dużym stopniu konfigurowalny odtwarzacz filmowy. Format DivX jest zmorą wielu producentów i dystrybutorów filmowych. Od czasu złamania zabezpieczeń na płytach DVD, mnożą się w internecie serwery, skąd można ściągnąć całe filmy.

MPEG

Podczas opisu różnych standardów nośników cały czas przewija się słówko MPEG. A cóż to takiego jest? Nazwa wzięła się ze skrótu Moving Picture Expert Group. Jest to nazwa grupy badawczej, która powstała w 1988 roku i której zadaniem było opracowanie standardu kodowania obrazu wideo wraz z dźwiękiem. Niektórzy mogą zaraz spytać, ale po co jakieś kodowanie? Otóż potrzebne jest w tym samym celu co większość archiwizerów i kodowań, czyli w celu zmniejszenia miejsca zajmowanego przez dane.

A na co komu kodowanie?

Czy na pewno jest to potrzebne? A możemy to zaraz sprawdzić. Standard obrazu telewizyjnego w Polsce to PAL. Obraz składa się tu z 704 punktów w poziomie i 576 punktów w pionie. Kolor każdego z tych punktów opisany jest za pomocą 24 bitów. Na jedną sekundę filmu składa się 25 klatek (tzw. ramek) obrazu. Dokonując prostego mnożenia, możemy stwierdzić, że jedna sekunda nieskompresowanego obrazu wideo w standardzie PAL ma wielkość prawie 30 megabajtów. A jeśli weźmiemy półtoragodzinny film, to nagle się okazuje, że zajmie on ponad 156 gigabajtów. Do pomieszczenia takiej ilości danych potrzebowalibyśmy aż 224 krążków CD! A teraz pomyślcie o amerykańskim standardzie NTSC, który ma wyższą rozdzielczość (720x576) i większą liczbę klatek na sekundę (30).

MPEG-1 i MPEG-2

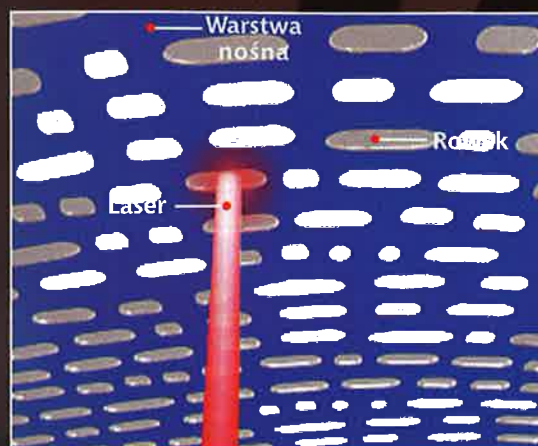
W roku 1991 podano oficjalną specyfikację formatu MPEG-1. Format obrazu wideo ma tu rodzielczość 352x240 punktów, jest wyskalowany do odtwarzania pełnoekranowego, a przepustowość przesyłania danych wynosi 1,5 Mb/s (megabita na sekundę). W roku 1994 pojawił się kolejny format MPEG-2. W zasadzie jest on podobny do poprzedniego. Różnica to maksymalna rozdzielczość obrazu, wynosząca, w tym formacie 720x480 punktów i prędkość transferu operująca między 2 a 10Mb/s. A jak działa kompresja MPEG? Większość metod kompresji bazuje na oszukiwaniu zmysłu wzroku. W formacie MPEG wykorzystuje się kilka metod kodowania. Czasem osobno, czasem w różnych kombinacjach.

Konwersja kolorów

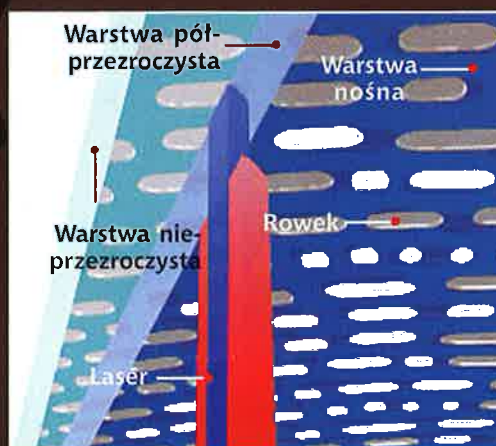
W obrazie cyfrowym kolor każdego punktu jest kodowany zwykle za pomocą trzech 8-bitowych wartości. Mówią one o nasyceniu punktu kolorami: czerwonym (red), zielonym (green) i niebieskim (blue). Jest to tzw. standard RGB. Tymczasem w przypadku cyfrowego obrazu wideo, aby zdefiniować kolor punktu, też używamy trzech wartości. Tu jednak są one inne. Używane są takie parametry, jak: luminacja (jasność) - oznaczenie Y - oraz chrominacja (unikatowy kolor) - oznaczona jako U i V. Dlatego, aby zobaczyć obraz wideo, trzeba dokonać konwersji danych o kolorach punktów ze standardu RGB na YUV. Jak jednak wykazały badania, oko to, choć tak ważny, to jednak zawodny organ. Najważniejsza jest dla niego informacja o luminacji obrazu, a co za tym idzie - dane o chrominacji można zredukować. Pozwala to zmniejszyć wielkość danych o obrazie nawet o 30%.

Kodowanie blokowe

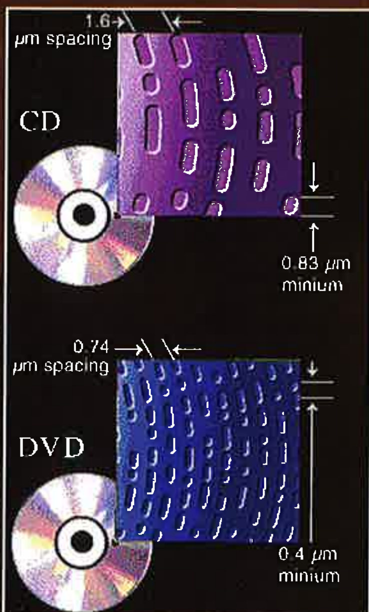
Kolejna metetoda na zmniejszenie objętości pliku z materiałem wideo to kodowanie blokowe. Polega ono na tym, że obraz każdej klatki filmu jest dzielony na bloczki o wielkości 8x8 pikseli. Następnie za pomocą obliczeń matematycznych przetwarza się informację o takim



Powierzchnia CD-ROMu



Powierzchnia dwuwarstwowego DVD



Porównanie struktur płyt CD-ROM i DVD

bloczku na funkcję kosinusową. Przy okazji usuwane są wartości, które nie są dostrzegane prze ludzkie oko, takie jak kontrastowe przejścia pomiędzy barwami, czyli jaskrawości. W ten sposób, w takim bloczku obrazu, zamiast 64 informacji o pikselach obrazu mamy 1 prostą funkcję, której zapisanie zajmuje mniej miejsca.

Kompensacja ruchu

Przykładowa scena z filmu. Para młodych ludzi rozmawia przy stoliku w kawiarni. Kamera pokazuje stolik, ścianę z portretem obok niego i dyskutującą parę. Ponieważ dyskusja chwilkę trwa, w kadrze w ruchu są tylko postacie rozmówców. Na kolejnych klatkach sekwencji wideo pewne elementy pozostają cały czas niezmienne. W związku z tym nie ma sensu w każdej klatce na nowo przekazywać informacji na temat wyglądu stolika czy ściany z portretem. Wystarczy jedynie podać, jaki ruch i gdzie nastąpił w porównaniu do poprzedniej klatki. W tym celu w sekwencji wideo co pół sekundy występuje klatka typu I (intrapictures). Na niej jest podana informacja o całym obrazie. Następnie występują klatki typu P (predicted pictures) oraz B (bidirectional) i tak aż do następnej klatki typu I. Klatka typu P nie zawiera już całej informacji o obrazie, a jedynie te dane, które się zmieniły w stosunku do poprzedniej klatki (typu I lub P). Czyli jeżeli jedna z osób chce podnieść filiżankę z kawą, w klatce typu P potrzebna jest tylko informacja o tym, jaki fragment obrazu ulega zmianie (ręka) i jakie pojawią się nowe dane (ręka zasłoni część ściany i odsłoni inny fragment), natomiast dane o wyglądzie pozostałych elementów zostaną pobrane z poprzedniej klatki. Ponieważ klatki typu I z pełną informacją o obrazie występują mniej więcej regularnie, klatki typu P można również generować jako klatki poprzedzające klatkę. Wiemy, że za pół sekundy, gdy nastąpi kolejna klatka typu I, ręka z filiżanką znajdzie się na poziomie ust. Więc możemy wygenerować klatkę P ją poprzedzającą, gdzie ta ręka będzie ciut niżej. I znowu potrzebna nam bedzie tylko informacja o ruchu ręki, gdyż dane o wyglądzie otoczenia pobierzemy z następnej klatki. Jak sami widzicie, najwięcej informacji zawierają klatki typu I i są one najsłabiej skompresowane. Klatki typu P mają już zdecydowanie mniejszą wielkość i co za tym idzie, wyższy stopień skompresowania. Ale najmocniej skompresowane są klatki typu B. Powstają one w jeszcze inny sposób. Otóż są one generowane z informacji zawartych w klatce poprzedzającej i następującej. I tak np. z klatki poprzedzającej brany jest obraz otoczenia, a z następującej obraz ręki. Dzięki temu zawierają one najmniej danych. Podczas gdy klatki I występują mniej więcej regularnie, klatki P i B mogą być pomieszane w dowolny sposób, w zależności od ilości zmian pomiędzy poszczególnymi klatkami i wybranego współczynnika kompresji. Uff! Trochę to było skomplikowane...

Porównywanie klatek

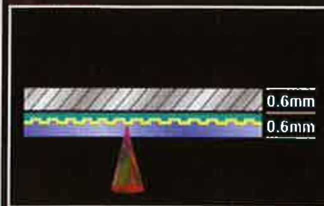
Ale jak wykonywane jest takie porównanie klatek? Piksel po pikselku? Nie. Takie rozwiązanie mocno obciążyłoby nawet silne procesory. Aby to usprawnić, w klatce wideo obraz jest dzielony na makrobloki o wielkości 16x16 pikseli, a te z kolei na mniejsze o wielkości 8x8 pikseli. I porównywane jest, czy dany makroblok zmienił się w następnej klatce czy też nie. Może się też zdarzyć, że makroblok nie zmieni się, a jedynie przesunie. Wtedy dodawana jest informacja o wektorze przesunięcia, czyli gdzie i o ile się przesunął. Np. w czasie podnoszenia filiżanki jej wygląd się nie zmienia, zmienia się tylko jej położenie. Więc wystarczy z wcześniejszych klatek pobrać jej wygląd i tylko dodać informację, że na tej klatce znajduje się ona wyżej o kilka pikseli.

1
2
3
4
5
6
7

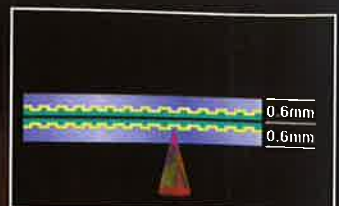
Płyta DVD

1. Powłoka ochronna
2. Warstwa przezroczysta
3. Warstwa nośna
4. Stop węglowy
5. Warstwa nośna
6. Warstwa przezroczysta
7. Powłoka ochronna

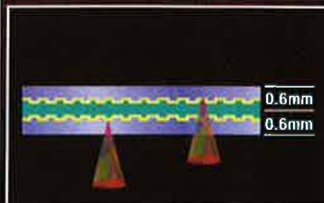
Typy płyt DVD



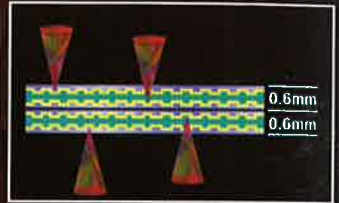
Płyta jednostronna, jednowarstwowa o pojemości 4,7GB



Płyta dwustronna, jednowarstwowa o pojemności 9,4GB



Płyta jednostronna, dwuwarstwowa o pojemości 8,5GB



Płyta dwustronna, dwuwarstwowa o pojemności 17GB

Kodowanie Huffmana

To najczęściej stosowana metoda kompresji. Jak pewnie wiecie, w komputerze cała informacja zostaje w końcu sprowadzona do postaci zerojedynkowej. Jak to zwykle bywa, zdarzają się w takim ciągu informacji powtarzające się sekwencje. Np. 70 zer pod rząd. Zamiast jednak zapisać je jako 70 znaków o wartości zero, można je zastąpić krótkim kodem, który potem w czasie procesu dekompresji zostanie ponownie przełożony na 70 zer.

Jak powstaje obraz?

Podsumowując. Jak odtwarzany jest obraz klatki sekwencji wideo? Najpierw następuje odtworzenie informacji zerojedynkowej z kodowania Huffmana. Następnie tworzona jest informacja o klatce - pobierane są dane o makroblokach, o ich wektorach ruchu, pobierane są brakujące dane z klatek I. W dalszej kolejności rozkodowywane są funkcje kosinusowe i odtwarzane są bloki z punktami obrazu. Następnie bloki są wypełniane przez konkretne punkty i tak powstaje obraz. Jak sami widzicie, aby naszym oczom ukazał się w końcu jakiś zrozumiały obraz, nasz komputer czy odtwarzacz musi wykonać cały szereg operacji obliczeniowych.

Oglądamy

Mam nadzieję, że teraz przestaniecie się zastanawiać, w jaki sposób można na krążku zapisać materiał wideo. I ten cały wykład nie pozbawi was przyjemności, jaką daje oglądanie filmu dołączonego do naszego pisma. Jak to podsumowali "naczelni" - mamy nie tylko bawić, ale również od czasu do czasu pouczyć. A małe rozruszanie mózgownicy, zwłaszcza przed początkiem nowego roku szkolnego, nie zaszkodzi.





Sprzętowe CIEKAWOSTKI



Nowe karty



XD Picture Card to nazwa nowych kart pamięci, które mogą w niedługim czasie zastąpić popularne nośniki SmartMedia. Jest to nowość opracowywana przez firmy Olympus, Fuji oraz Toshibę. Konstrukcje te charakteryzują się większą pojemnością i szybkością transferu danych z i na kartę. Poza tym zmniejszeniu ulegną gabaryty "pamięci", dzięki czemu będą one znacznie bardziej funkcjonalne. Oczywiście nie zapomniano o bezpieczeństwie, implementując możliwość cyfrowego zabezpieczenia danych składowanych na nośnikach.

www.dpreview.com
www.photim.com



MP3 z... GameBoya



SongPro Media Player to przystawka do GameBoya, która umożliwia użytkownikom tej konsolki słuchanie muzyki z plików MP3 zapisanych na kartach MultiMedia Card lub SecureDigital (urządzenie posiada obydwa sloty). Oprócz tego jest tam złącze słuchawkowe minijack. Dzięki specjalnemu oprogramowaniu można na ekranie konsoli odczytywać tekst utworu i na przykład w podróży korzystać z uroków karaoke. Cena tego cacka nie powinna przekroczyć stu dolarów amerykańskich.

www.songpro.com

Drugie pudełko z X-em w nazwie

W wywiadzie udzielonym "Nikkei News" dyrektor generalny Microsoftu - Steve Ballmer - ujawnił planowany termin debiutu konsoli Xbox 2. Ballmer powiedział, że konsola powinna być gotowa na następne piłkarskie mistrzostwa świata, czyli za 4 lata. Do tego czasu Microsoft oczywiście nie zamierza "odpuszczać" pierwszego Xboxa - tradycyjnie możemy spodziewać się zalewu nowych gier i akcesoriów. Złośliwcy twierdzą jednak, że obecna wojna konsol jest już rozstrzygnięta i dopiero drugi atak firmy z Redmond na konsolowy rynek może zakończyć się sukcesem. Na rywalizację Xboxa 2 z PlayStation 3 przyjdzie nam jednak poczekać. Wszystko wskazuje na to, że będzie to wojna dwóch gigantów - w kontekście ostatnich wypowiedzi zarządu Nintendo można bowiem zaryzykować stwierdzenie, że GameCube jest ostatnią stacjonarną konsolą "Wielkiego N". Tak więc walka między Sony a pozostającym dziś wyraźnie z tyłu Microsoftem może za 4 lata nabrać rumieńców. Chyba że pojawi się nowa siła - konsola chińskiego giganta elektronicznego Sichuan Changhong Electric, zapowiadana na rok 2004. Ale to już zupełnie inna historia...

www.4d.pl

Bang z Danii

BeoSound 2 to odtwarzacz MP3 zaprezentowany przez firmę Bang&Olufsen z Danii. Dziewięćdziesiąt gramów, średnica niewiele ponad siedemdziesiąt milimetrów i grubość dwadzieścia trzy milimetry to główne cechy metalowej obudowy tego "grajka". Nośnikiem muzycznych plików jest karta SecureDigital, a komunikacja z komputerem odbywa się za pomocą łącza USB. Ciekawostką jest możliwość wymiany całego oprogramowania (firmware), pozwalająca na nadanie urządzeniu nowych właściwości.

www.bang-olufsen.com





Nowy SX

DSC-SX560 to symbol, pod którym kryje się nowy aparat cyfrowy firmy Sanyo. Ciekawostką nie jest matryca zawierająca półtora miliona punktów światłoczułych, lecz wbudowana w miejsce nośnika danych karta sieciowa łącząca się z serwerami bezprzewodowo. Dzięki takiemu rozwiązaniu fotograf w studiu nie musi wyjmować karty z aparatu i odczytywać z niej danych w specjalnych urządzeniach lub podłączać aparatu do komputera. Zdjęcia są przesyłane bezpośrednio na dysk twardy lub do odpowiedniej aplikacji.

www.sanyo.co.jp

Kolorowy...

Eee... INK-aust?



Kolorowe matryce LCD nie robią już chyba na nikim takiego wrażenia jak jeszcze kilka lat temu. A co powiecie na wyświetlacz, który można zgiąć, umieścić na walcu czy też wyjąć z teczki, rozwinąć i podłączyć do palmtopa, a następnie używać go do czytania danych z Internetu albo obsługi aplikacji? Może da się tego dokonać z matrycą przygotowaną przez firmę E-Ink, która nie dawała przez dłuższy czas znaku życia i przygotowywała w zaciszu niespodziankę, jaką uraczyła nas na początku lipca. Przy współpracy z naukowcami Philipsa i Toppanu inżynierowie z E-Inka stworzyli ekran o przekątnej pięciu cali (niedługo ma być większy), który jest w stanie wyświetlić obraz w rozdzielczości 320 na 234 punkty (80 punktów na cal) w 4096 kolorach i który korzysta z technologii E-Ink (czyli elektronicznego atramentu). Jak widać, na razie zapędziłem się w futurystycznych marzeniach, ale gdyby nie one, nie byłoby pewnie i tego wynalazku. Zaletą tego typu rozwiązania jest bardzo małe zapotrzebowanie na energię elektryczną i fakt, że matryca jest niewiele grubsza od arkusza zwykłego papieru. Podobno Philips już stara się wykorzystać tego typu wyświetlacze w produktach, które mogą ujrzeć światło dzienne za około półtora roku.

www.eink.com



Szufladka

Czy zastanawialiście się kiedyś, dlaczego w obudowie komputera marnowana jest tak duża ilość miejsca? Część tej przestrzeni można całkiem rozsądnie zagospodarować. W miejscach przeznaczonych na napędy 5,25 cala można zamontować po prostu szufladę i to nie na dyski twarde, lecz na drobiazgi, śrubki, dyskietki, narzędzia, ołówki czy inne rzeczy potrzebne podczas pracy z komputerem. Tajwańska firma Senfu produkuje je w różnych wersjach. Są szuflady proste, są z przegródkami, a w planach są podobno zamykane na kluczyk. Jeśli walają się wam po biurkach różne małe elementy, to namawiajcie rodzimych dystrybutorów (e--maile), by sprowadzili te ciekawe konstrukcje do Polski. A może ktoś zacząłby produkować coś podobnego u nas?



www.senfu.com.tw



Nówka

Na rynku pojawiły się nowe telefony firmy Nokia. Chodzi tu o modele 3510 i 3410, które charakteryzują się przede wszystkim nowoczesnym wyglądem (zmieniane obudowy w różnych kolorach i kształtach), ciekawym brzmieniem dzwonków (polifonia) oraz możliwością obsługi technologii Java (gry i aplikacje) (model 3410).

www.nokia.com.pl



Miętowa klawiatura?

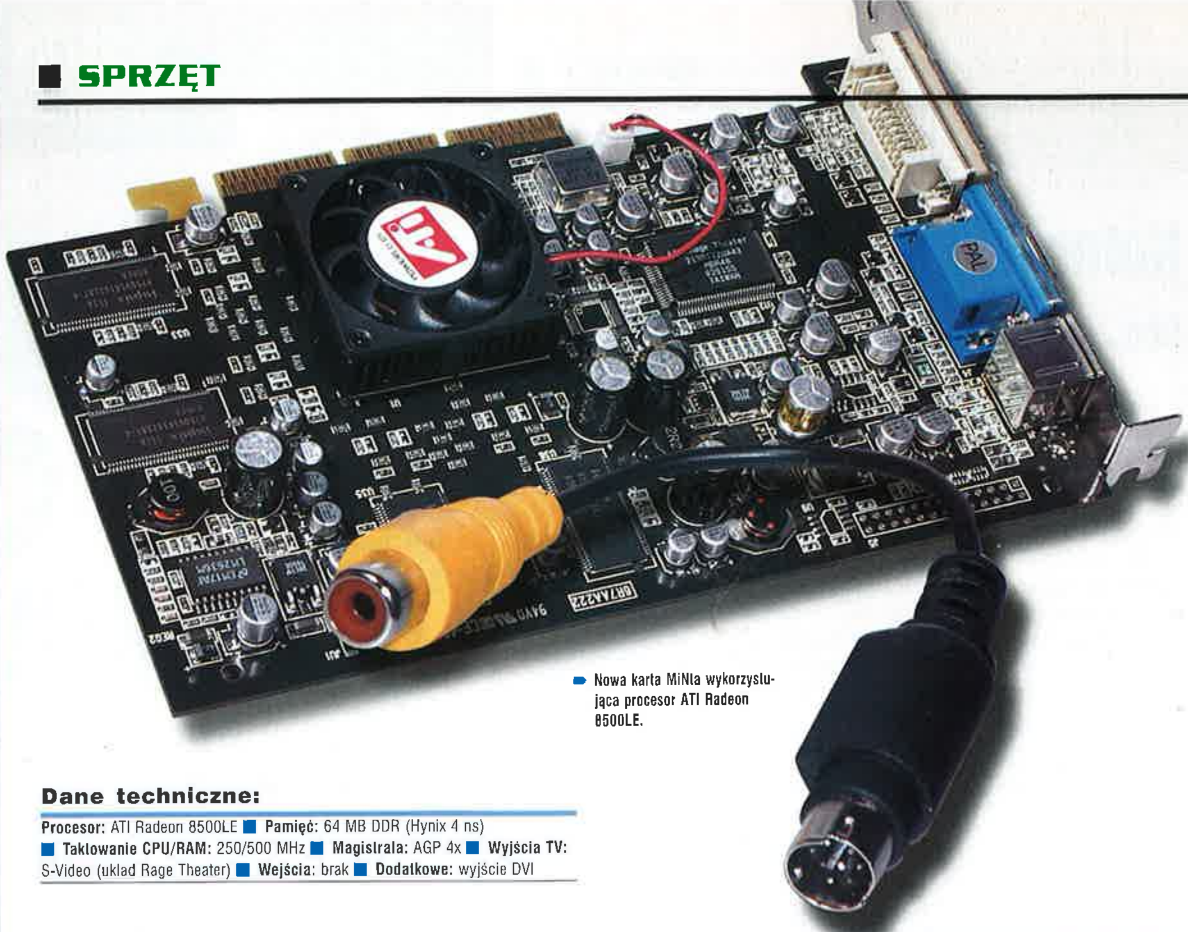
Klawiatura multimedialna MiNt to jedna z atrakcji produktowych prezentowanych na stoisku MiNt podczas tegorocznych targów CeBIT w Hanowerze. Posiada ona aż 19 dodatkowych klawiszy funkcyjnych. Służą one na przykład do obsługi odtwarzacza multimedialnego, odbierania poczty elektronicznej, otwierania ulubionych stron WWW. Nowością i znacznym ułatwieniem dla miłośników muzyki z komputera są klawisze do regulacji głośności. Oprócz tych dodatków naturalnie klawiatura multimedialna MiNt posiada złącze PS/2 i Plug & Play oraz jest kompatybilna z Microsoft Windows 9x/2000/XP.

mint-electronics.com



Joystick

Firma Multioffice wprowadziła do oferty nowy joystick Thrustmaster opatrzony nazwą Afterburner II. Jest to bardzo udana kontynuacja popularnego joysticka Afterburner. Joystick Afterburner II jest przeznaczony do wszelkiego rodzaju symulacji lotniczych. To jedna z najciekawszych propozycji, które pojawiły się na rynku urządzeń do gier w ostatnim czasie. Produkt legendarnej firmy Thrustmaster dzięki wykorzystaniu pełnowymiarowej przepustnicy wiernie oddaje wrażenia lotu. Co ciekawe, przepustnicę można odłączyć od joysticka i ustawić w dowolnym, najwygodniejszym dla gracza miejscu. Osiem dodatkowych



Nowa karta MiNta wykorzystująca procesor ATI Radeon 8500LE.

Dane techniczne:

Procesor: ATI Radeon 8500LE ■ **Pamięć:** 64 MB DDR (Hynix 4 ns) ■ **Taktowanie CPU/RAM:** 250/500 MHz ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Wyjścia TV:** S-Video (układ Rage Theater) ■ **Wejścia:** brak ■ **Dodatkowe:** wyjście DVI

Osiem i pół... Tysiąca

MiNt Radeon 8500

■ **Maciej Lewczuk**

W numerze 6/2002 opisywaliśmy kartę Mint Radeon 8500, która zbudowana była na płytce firmowanej przez ATI. Tym razem otrzymaliśmy produkt firmowany tylko i wyłącznie przez firmę MiNt (urządzenie produkowane jest na zlecenie tejże firmy i tylko dla niej). Jak się sprawuje?

MiNt Radeon 8500 to karta zbudowana na płytce wykonanej z ciemnego laminatu, na którym nie widnieją żadne oznaczenia ATI, tak jak miało to miejsce w poprzedniej konstrukcji. Na wentylatorze chłodzącym niewielki radiator znajdujący się na procesorze ATI Radeon 8500LE umieszczono nalepkę sugerującą wsparcie ATI (Powered By). Pomimo pewnych podobieństw karta jest troszkę inna, gdyż zastosowano elementy półprzewodnikowe innych producentów (tańsze). Od "tamtego" czasu upłynęło sporo wody w Odrze i pojawiły się nowsze sterowniki, dzięki którym zostały usunięte pewne problemy, które występowały w poprzednich wersjach. Chodzi głównie o problemy z teksturowaniem obiektów w grach, co miało przyspieszać pracę, oraz o kompresję bitmap w niektórych grach. Tym razem nie zanotowałem większych problemów tego typu, a po wyłączeniu opcji zamiany tekstur 32-bitowych na 16-bitowe postacie i generowany wokół nich świat wydały mi się niemal piękne. Nowe gry, obsługujące system TruForm, wyglądają po prostu ślicznie i przyznam, że nie chciało mi się wracać do starego, poczciwego GeForce. Wydajność w nowszych grach w wykonaniu tej karty jest trochę niższa od poprzedniczki, a "zawdzięcza" to niższemu taktowaniu pamięci i procesora, gdyż wynoszą one odpowiednio 500 i 250 MHz (550 i 275 w poprzedniej wersji). Jeśli zaś chodzi o podkręcenie tychże parametrów, to można tego dokonać, lecz w bardzo ograniczonym zakresie. Dzieje się tak dlatego, że zastosowano pamięci z czasem dostępu 4 ns i nie są one chłodzone żadnymi radiatorami. Dodatkowo ciepło generowane przez pracujący na wysokich obrotach procesor graficzny odbierane jest przez niezbyt pokaźnych rozmiarów radiator chłodzony wentylatorkiem. Gdy dochłodziłem pamięci radiatorkami i zamontowałem ponad kartą wentylator o sporej mocy, udało się wycisnąć dodatkowe kilka megaherców. Jednakże testy potwierdziły niezbyt wielki przyrost wydajności w grach. Te kilka do kilkunastu klatek więcej, przy prędkości 60-100 klatek na sekundę w rozdzielczości 1024x768, zalecanej dla siedemnastek (monitorów, ma się rozumieć), wystarcza w zupełności. Jednakże, gdy zechcemy korzystać z antyaliasingu (wygładzanie krawędzi skośnych), gdy liczba wyświetlanych klatek obrazu spada na łeb, na szyję, to każde dodatkowe rezerwy mocy zaczynają mieć znaczenie. W tym przypadku zalecałbym zamontowanie lepszego chłodzenia na stałe, lecz wiąże się to niestety z utratą gwarancji na kartę (można ją uszkodzić lub wręcz zniszczyć doszczętnie). Dlatego też tego typu operacji dokonuje się na własne ryzyko. "Nowa" wersja MiNt Radeon 8500 jest konstrukcją spełniającą pokładane w niej nadzieje i jeśli ktoś pragnie korzystać z wszystkich dobrodziejstw układu ATI, lecz zdaje sobie sprawę z niższej wydajności, to mogę ją szczerze polecić.

Jednostka			Mint Radeon 8500LE 64 MB DDR	Mint Radeon 8500 64 MB DDR	Leadtek WinFast A250 Ultra TD 128 MB DDR	Creative GeForce4 MX 440 64 MB DDR
Quake II	800x600 16bit	fps	323	249	360,5	349,3
	1600X1200 16bit	fps	194,2	182,8	286,7	137
Quake II	800x600 32bit	fps	341,3	256,5	361,5	327,2
	1600X1200 32bit	fps	189,9	161,9	263,7	114,3
Quake III	Fastest	fps	165,2	228,4	219,4	224,6
	HQ 1024X768	fps	143,2	172,1	193,1	151,1
	HQ 1600X1200	fps	86,1	94,5	136,2	73,2
3D Mark	Default Benchmark					
2000	32bit	3DMarks	8574	8924	10497	7994
2001 SE		3DMarks	7648	7370	9776	5242

Komputer testowy: AMD Athlon 1333 MHz, 512 MB RAM DDR, MSI K7T266 Pro2

(i) MiNt Radeon 8500

Cena: **670 zł*** ■ Dostarczył: **MiNt**, ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (0 22) 817 20 88, faks (0 22) 877 36 43

dobra jakość obrazu (choć poprzedni model był lepszy) ■ niezła wydajność

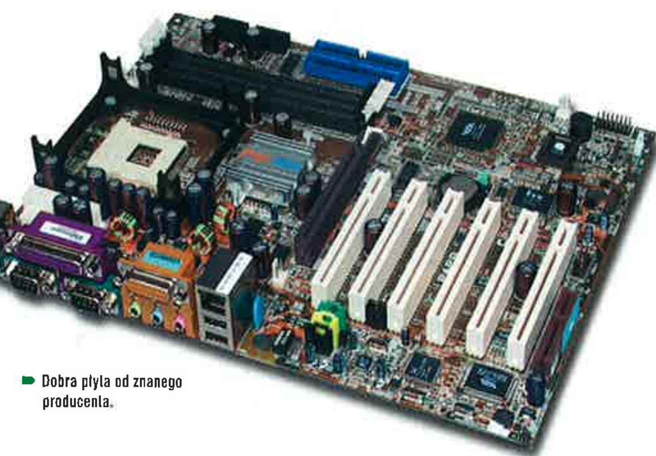
chłodzenie mogłoby być troszkę lepsze

Internet: **www.mint.pl, www.ati.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Dane techniczne:

Dla procesorów: P4 (478-pinowych) ■ **Podstawka:** Socket 478 ■ **Pamięć:** 3*DDR ■ **Złącza:** 1*AGP, 6*PCI, 1*CNR ■ **Układ dźwiękowy:** VIA VT1612A (AC'97), 2 kanały ■ **LAN:** Realtek RTL8100BL 10/100 Mbit ■ **Inne:** 4 porty USB 2.0/1.1 (2 na zaślepce-śledziu)



➡ Dobra płyta od znanego producenta.

Ulka?

VIA P4PA-UL

■ **techNICK**

Firma VIA coraz bardziej promuje produkowane przez siebie płyty główne wykorzystujące, a jakże, swoje własne chipsety. Dotyczy to szczególnie konstrukcji dla procesorów Pentium 4 Intela. Jest to dość wygodne, gdyż firma zarabia więcej niż kilka dolarów na sprzedaży samych mostków południowych i północnych.

P4PA-UL to platforma, dzięki której można zbudować całkiem mocną maszynę. 478-pinowe złącze oraz zestaw układów VIA Apollo P4X266A i VT8233A pozwalają na obsadzenie najnowszych wersji procesorów Intel Pentium 4 pracujących z magistralą 400 oraz 533 MHz. Trzy gniazda na moduły DDR266 pozwalają na zastosowanie nawet trzech gigabajtów pamięci RAM.

Ciekawostką jest udostępnienie czterech (dwóch na płycie i dwóch na dodatkowej zaślepce-śledziu) portów USB pracujących w standardach 2.0 i 1.1. Jest to ważne, gdyż coraz więcej zewnętrznych urządzeń jest w stanie wykorzystać możliwość przesyłania dużych partii danych w krótkim czasie (nagrywarki, dyski twarde, połączenia pomiędzy komputerami).

Kolejnym udogodnieniem jest zastosowanie układu Realteka do obsługi sieci komputerowych, dzięki czemu nie trzeba stosować oddzielnej karty, za którą trzeba by było mimo wszystko zapłacić.

Sześć złączy PCI pozwoli na rozbudowę systemu o dodatkowe karty rozszerzeń, takie jak kontrolery SCSI, tunery TV i radiowe, kontrolery RAID, instrumenty pomiarowe czy dowolne inne.

Via P4PA-UL to stabilna płyta pod Pentium 4 (Socket 478), za którą zapłacimy sporo poniżej pięciuset złotych. Oczywiście pewne konstrukcje konkurencyjnych firm mogą prezentować się troszkę lepiej pod względem wyposażenia, lecz trzeba za nie zapłacić znacznie więcej.



ⓘ VIA P4PA-UL

Cena: **470 zł*** ■ Dostarczył: **AB SA**, ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław, tel. (0 71) 324 05 00, faks (0 71) 324 05 28

👍 wbudowana karta sieciowa ■ 4 złącza USB 2.0

👎 brak polskiej wersji instrukcji

Internet: **www.ab.com.pl, www.viatech.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

przycisków akcji, hat-switch i obrotowa rączka sprawiają, że gra staje się niezwykle realna i dynamiczna, gwarantując użytkownikowi pełną satysfakcję. Urządzenie podłączane jest do komputera poprzez port USB, a sugerowana cena detaliczna to 189 zł brutto. Urządzenie objęte jest 12-miesięczną gwarancją.

www.multioffice.pl

Nowa VIA

Firma VIA Technologies przedstawiła płytę główną VIA P4PB 400, pierwszą na świecie, która oferuje niezłą wydajność połączoną z najnowszymi cechami "connectivity" zawartymi w chipsecie VIA Apollo P4X400. VIA P4PB 400 obsługuje magistralę AGP 8x, oferującą transfer na poziomie 2100 MB/s, czyli dwukrotnie większy od dzisiejszego standardu. Pamięć DDR400/333 SDRAM umożliwia nowym procesorom Intel(r) Pentium(r) 4 z FSB 533 MHz pokazanie całej swojej wydajności. Jest to możliwe dzięki transferowi 3200 MB/s, który likwiduje wszystkie wąskie gardła systemu. Dodatkowo płyta posiada USB 2.0/1.1, IDE ATA/133, IEEE 1394, kartę sieciową 10/100 oraz wyjście Smart Card. Karta muzyczna (VIA VT1616), zintegrowana z płytą, oferuje 6-kanałowy cyfrowy dźwięk o bardzo wysokiej jakości. Obsługuje cyfrowe i optyczne wyjścia SPDIF. Dodatkowo VIA P4PB 400 posiada w swoim wyposażeniu śledź S/PDIF, który idealnie pasuje do dowolnej obudowy komputera. Śledź S/PDIF umożliwia przesyłanie sygnału cyfrowego między urządzeniami i eliminuje straty jakości, które mają miejsce bardzo często w przypadku tradycyjnych urządzeń analogowych. Karta sieciowa znajduje się na płycie głównej, odpowiada za nią kontroler VIA Rhine III VT6105M 10/100 Mb/s. VT6105M jest najbardziej zaawansowanym chipem sieciowym VIA, obsługuje Wake-on-LAN, zdalne bootowanie, multiple VLAN. Te cechy zapewniają wysoką wydajność, bezpieczeństwo oraz komfort zarządzania siecią. Umieszczony na płycie kontroler VIA VT6306 Fire II IEEE 1394 oraz zintegrowane VIA USB 2.0 umożliwiają sprawną komunikację z najnowszymi peryferiami komputerowymi oraz urządzeniami multimedialnymi, takimi jak cyfrowe kamery wideo, odtwarzacze MP3, skanery i drukarki nowej generacji. VIA P4PB 400 dostępna jest w dwóch wersjach:

- P4PB 400-FL jest wersją Premium wyposażoną we wszystkie opisane wyżej parametry.
- P4PB 400-L jest wersją Pro, która od Premium różni się brakiem IEEE 1394.

www.viavpsd.com

Ropla i płyty

Firma Ropla Computers Sp. z o.o. podpisała umowę dystrybucyjną z firmą Legend QDI, producentem płyt głównych QDI. W ofercie dystrybutora znalazły się następujące modele płyt głównych:

Wizja wysokości

HiVision HV-150

Maciej Lewczuk

Tak sobie ostatnio myślę (naprawdę czasem myślę), że istnieje szansa na to, by na moim biurku za kilka miesięcy stał ciekłokrystaliczny wyświetlacz o przekątnej piętnastu cali. A wszystko to z powodu coraz większej popularności tego typu konstrukcji, a co za tym idzie, systematycznego obniżania cen paneli LCD.

V-150 to nowy panel firmowany przez HiVision i charakteryzujący się piętnastocalową matrycą. Dla niewtajemniczonych to niemal taka powierzchnia robocza jak w przypadku siedemnastocalowych monitorów kineskopowych (CRT).

Dość ładna stylistyka obudowy łączy się z dobrej jakości matrycą. Opóźnienie matrycy jest dość małe, a panel sprawdziłem oglądając filmy z dynamicznymi scenami pościgów i walki oraz w grach, gdzie obiekty dość szybko się poruszają i mają kontrastowe barwy. Wyświetlany obraz nie pozostawiał zbyt wiele do życzenia.

Wbudowane stereofoniczne, jednowatowe głośniczki pozwalały na odgrywanie muzyki, lecz aby nacieszyć się jej jakością lub bogactwem odgłosów z gier, należy zaopatrzyć się w lepszy zestaw kolumn. Nawet możliwość regulacji basów i sopranów niewiele pomaga.

Sterowanie menu ekranowym nie sprawia większych problemów, gdyż sześć przycisków pozwala na automatyczną kalibrację, wychodzenie z menu, redukcję głośności, wzmocnienie głośności, wejście do menu oraz włączanie zasilania.

Panel HiVision HV-150 jest klasyczną konstrukcją, która konkuruje z kilkoma innymi urządzeniami tego typu. Cena jak i parametry są podobne. Tylko od Was zależy, czy zdecydujecie się na tego typu urządzenie czy na klasyczny monitor dziewiętnastocalowy.



Piętnaście cali płaskiego jak stół i tak "grubego" obrazu.

Dane techniczne:

Przekątna: 15 cali 4600 ■ **Wejścia sygnału:** D-Sub (VGA) ■ **Wejścia sygnału:** D-Sub (VGA) ■ **Rozdzielczość nominalna:** 1024 na 748 punktów ■ **Plamka:** 0,279 mm ■ **Czas reakcji komórki:** Tf=27 ms i Tr=13 ms ■ **Kontrast:** 350:1 ■ **Pobór mocy:** do 35 W ■ **Dodatkowe:** wbudowane stereofoniczne głośniki (2*1 W)



HiVision HV-150

Cena: 1870 zł* ■ Dostarczył: **AB SA**, ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław, tel. (0 71) 324 05 00, faks (0 71) 324 05 28

+ dobry obraz ■ szybki czas reakcji komórki
- słabe głośniczki

Internet: **www.ab.pl**

Nie mylić Scotta ze Szkotem

Scott SLCD015L

Mike-L

Panele LCD to przyszłość i nikt mi nie wmówi, że będzie inaczej. Kineskopy przejdą do lamusa z powodu rozmiarów, wagi oraz ogromnej energii, jaką zużywają. Nie wspomnę nawet o skomplikowanej elektronice potrzebnej im do pracy.

Mieliśmy już w naszym laboratorium styczność z produktami firmy Scott. Tym razem w moje łapki dostał się panel LCD o przekątnej matrycy wynoszącej piętnaście cali. Estetycznie wykonana obudowa kryje w sobie dwa głośniki o mocy jednego wata każdy. Na pierwszy rzut oka ich nie widać, gdyż umiejscowione są w bocznej części obudowy, dzięki czemu głos rozchodzi się jakby bardziej przestrzennie niż w przypadku montażu z przodu. Niestety, jak w większości tego typu konstrukcji, nie wystarczą one audiofilom.

Dobrej jakości obraz monitor zawdzięcza matrycy produkowanej przez ACERa. Dość szybki czas reakcji komórki oraz kontrast i geometria (przy stałych pikselach musi być ona idealna) to zalety wyświetlacza.

Minusem jest duże przekłamanie kolorów przy patrzeniu na obraz pod kątem większym niż sześćdziesiąt stopni.

Przejrzyste i łatwe w obsłudze menu ekranowe pozwala na automatyczne oraz ręczne dostosowanie parametrów wyświetlanego obrazu. Należy podkreślić fakt dołączenia instrukcji zawierającej wersję polską podręcznika oraz udostępnienie potencjalnym nabywcom czteroletniego okresu gwarancji.



Jeśli kogoś stać, to tego typu wyświetlacz będzie bardzo dobrym nabytkiem.

Dane techniczne:

Przekątna: 15 cali ■ **Wejścia sygnału:** D-Sub (VGA) ■ **Rozdzielczość nominalna:** 1024 na 748 punktów przy 75 Hz ■ **Plamka:** 0,297 ■ **Czas reakcji komórki:** Tr=10 ms, Tf=35 ms ■ **Kontrast:** 300:1 ■ **Pobór mocy:** do 40 W ■ **Głośniki:** 2*1 W ■ **Dodatkowe:** brak

Scott SLCD015L nie przedstawia sobą niczego nadzwyczajnego, lecz jest bardzo poprawnie zaprojektowaną i wyprodukowaną konstrukcją. Jeśli miałbym wybierać pomiędzy kilkoma podobnymi urządzeniami różnych producentów, musiałbym chyba rzucić kostką lub decydować się po kształcie obudowy.

Scott SLCD015L

Cena: **1830 zł*** ■ Dostarczył: **MSD**, ul. Galaktyczna 23, 80-299 Gdańsk Osowa, tel. (0 58) 340 23 23, faks (0 58) 552 54 61

+ nienaganna geometria i jakość obrazu ■ estetyczny wygląd
- słaba jakość dźwięku z głośniczków

Internet: **www.scott.de**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Dane techniczne:

Pamięć: 16 MB DRAM ■ **Dysk twardy:** 20 GB ■ **Czas pracy:** do 11 godzin ■ **Interfejsy:** Port IR na podczerwień, port USB, 1394, SB1394, CreativeLink ■ **Odtwarzane formaty:** MP3, WMA, WAV ■ **Zapis w formacie:** WAV, MP3 ■ **Złącza do przesyłania danych:** USB, SB1394 i CreativeLink ■ **Obsługa koderów i dekoderów audio:** MPEG Audio Layer 3 (MP3), Windows Media(tm) Audio (WMA) i WAV ■ **System EAX:** "Inteligentna" regulacja głośności (Smart Volume Management), efekty akustyczne środowiskowe (Environmental Effects), zaawansowany korektor graficzny (Advanced EQ), dźwięk przestrzenny ze słuchawek (Headphone Spatialization), efekty 4-kanałowe

Chłonne MP3jek dziecko Creativa.

Z muzyką przez świat.

Creative Jukebox 3

■ **Sector**

Od czasu pojawienia się formatu MP3 na rynku zaroiło się od różnego rodzaju odtwarzaczy, a komputery osobiste przestały być jedynym narzędziem do odsłuchiwania muzyki w tym formacie. Do wyboru i koloru mamy urządzenia stacjonarne, przenośne, z własną pamięcią. Również firma Creative lider, jeżeli chodzi o rozwiązania muzyczne dla naszych "blaszaków", oddaje w nasze ręce urządzenie z własną pamięcią o wdzięcznej nazwie Jukebox 3.

Jukebox 3 jest kolejną i jednocześnie najbardziej rozbudowaną wersją tego urządzenia. Pierwsze, na co zwracamy uwagę, to fakt posiadania przez odtwarzacz 20-gigabajtowego dysku twardego, na który możemy załadować prawie 5 tysięcy utworów w formacie MP3! To z pewnością ucieszy wszystkich, którzy narzekają, że na płytkach CD mieści się za mało muzyki. Ładowanie utworów odbywa się przez port USB, SB1394 (zgodny z IEEE 1394) i CreativeLink. Niestety, gdy chcemy skorzystać z dobrodziejstw portu USB, musimy uzbroić się w cierpliwość - 650 MB utworów zgrywa się przez ten port w okolicach 20 minut, FireWire załatwia sprawę w dużo krótszym czasie. W stosunku do poprzednich wersji Jukebox najbardziej rzucającą się w oczy rzeczą jest dodanie pilota na podczerwień, który w zastosowaniach domowych wydaje się idealnym rozwiązaniem. System EAX oraz możliwość podpięcia zestawu 4-głośnikowego daje niezłe brzmienie w naszych 4 domowych ścianach. Niestety dość wysoka cena i nieco kłopotliwa obsługa w stosunku do zwykłych odtwarzaczy przenośnych korzystających z CD może odstraszyć nawet najbardziej zagorzałych zwolenników MP3. Również szybkość działania i wyszukiwania utworu na dysku pozostawia nieco do życzenia.

Creative Jukebox 3

Cena: **1900 zł*** ■ Dostarczyl: **Creative Labs (Irl) Ltd.**, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66

(+) estetyczne wykonanie ■ wytrzymała bateria (do 11 godzin) ■ 20 GB pojemności

(−) cena! ■ obsługa

Internet: **www.creative.pl, www.soundblaster.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Mała wielka rzecz.

- SynactiX 5EP-A, Intel 815EP-A,
- Advance 10T-A, Via694,
- KinetiZ 7E-A, KT 133A,
- KuDoZ 7-A, KT 266A,
- KuDoZ 7E-333-A, KT 333A,
- PlatiniX 2D-A, 478 Intel 845, FSB 533,
- PlatiniX 2-A, 478 Intel 845.

Na wszystkie modele płyt głównych udzielana jest 36-miesięczna gwarancja.
www.ropla-computers.pl



Papierki

Firma Hewlett-Packard wprowadziła nowy papier do drukarek laserowych. Papier HP High-Gloss Laser (intensywnie błyszczący papier laserowy) jest przeznaczony do uzyskiwania dokumentów o profesjonalnym wyglądzie, odznaczających się wyjątkową jakością druku kolorowego. Papier jest bardzo gładki, intensywnie błyszczący oraz wyjątkowo jasny, co pozwala otrzymać lepszy kontrast i żywsze kolory. Ten wysokogatunkowy papier umożliwia użytkownikom ekonomiczne tworzenie dokumentów o profesjonalnym wyglądzie przy użyciu kolorowych drukarek laserowych. Obecnie drukarki takie szybko wchodzą do użytku również w biurach. Ta silna tendencja powoduje zwiększenie zapotrzebowania na papier wysokiej jakości, gdyż kolorowe drukarki laserowe mają pod tym względem wyższe wymagania niż drukarki monochromatyczne. Papier HP High-Gloss Laser ma gramaturę 120 g/m² i błyszczące wykończenie po obu stronach, co umożliwia druk dwustronny. Został opracowany i zoptymalizowany pod kątem kolorowych drukarek laserowych z serii HP Color LaserJet, ale jest kompatybilny ze wszystkimi kolorowymi drukarkami i kopiarkami laserowymi, umożliwiając uzyskiwanie na nich dokumentów wysokiej jakości. Dzięki temu, że papier ten ułatwia wprowadzenie kolorowego druku laserowego w firmach oraz umożliwia uzyskanie jakości obrazu dorównującej technologii atramentowej, stanowi on atrakcyjny produkt do zaawansowanych zastosowań twórczych i profesjonalnych. Równocześnie firma Hewlett-packard wprowadziła udoskonaloną wersję papieru HP Soft Gloss Laser (miękki błyszczący papier laserowy), do tej pory oferowanego pod nazwą HP LaserJet Soft Gloss. Nowy papier cechuje się zwiększoną jasnością, nową, wysokogatunkową powłoką pozwalającą na uzyskanie lepszych rezultatów przy druku dwustronnym, oraz wyższą jakością obrazu. Papier ma eleganckie wykończenie satynowe i gramaturę 120 g/m². Zapewnia znakomity kontrast i

Światełko na linijce

Benq S2W 3300U

Mike-L

Fotografia cyfrowa znacznie uprościła proces umieszczania fotografii w pamięci komputera (dokumenty, albumy, strony WWW). Cóż jednak począć, gdy dobrą jakość zapewniają urządzenia za kilka tysięcy złotych? A może amatorom wystarczy zwykły kompaktowy aparat fotograficzny, spacer do zakładu, gdzie wywołają kliszę i zrobią odbitki oraz... Skaner.

Jeśli wziąć pod uwagę fakt, że średniej klasy aparat kosztuje około pięciuset złotych, to zakup skanera za niespełna ćwierć tysiąca złotych nie powinien zbytnio obciążyć kieszeni "szarego podatnika". Urządzenie nie wyróżnia się na pierwszy rzut oka niczym szczególnym. Nie posiada wbudowanych ekranów LCD, przycisków uruchamiających specjalne funkcje, przystawki do skanowania slajdów. Jednakże parametry, jakimi się charakteryzuje, sprawiają, że można go stosować do wszelkich amatorskich i pół-profesjonalnych prac związanych z obróbką zdjęć, rysunków czy tekstu. Benq S2W 3300U posiada linijkę skanującą zdolną do rozpoznawania obrazu z precyzją wynoszącą sprzętowo 600x1200 dpi, którą można zwiększyć programowo (interpolacja) do 19200 w pionie i poziomie. Całości dopełniają specjalne algorytmy zastosowane do powiększenia palety rozpoznawanych barw do 48 bitów. Dość duża szybkość skanowania połączona z prostą obsługą poprzez sterownik TWAIN pozwala efektywnie wykorzystać urządzenie. Jednakże muszę się przyczepić do głośnej pracy mechanizmu przesuwu linijki skanującej. Co prawda odgłos nie jest zbyt dokuczliwy, lecz wieczorową porą może przeszkadzać. Gdy nie potrzeba specjalnych możliwości (skanowanie klisz, przyciski uruchamiające specjalne funkcje), to Benq S2W 3300U jest bardzo dobrą propozycją niemal dla każdego użytkownika, od ucznia do grafika amatorsko zajmującego się pracą z dokumentami wymagającymi skanowania.

Dane techniczne:

Technologia: CCD ■ Rozdzielczość sprzętowa: 600x1200 dpi ■ Rozdzielczość interpolowana: 19200x19200 dpi ■ Połączenie z PC: port USB ■ Kolory: 48 bitów w kolorze, 16 bitów w odcieniach szarości ■ Głośność: do 45 dB ■ Dodatkowe: brak



Benq S2W 3300U

Cena: **240 zł*** ■ Dostarczył: **MSD**, ul. Galaktyczna 23, 80-299 Gdańsk Osowa, tel. (0 58) 340 23 23, faks (0 58) 552 54 61

+ niska cena ■ dość dobra jakość rozpoznawanych kolorów
- troszkę za głośna

Internet: **www.msd.com.pl, www.benq.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

To nie powiększenie

ZOOM 2949 i 3090

Maciej Lewczuk

Firma Zoom od lat odbierana jest przez wielu potencjalnych nabywców jako synonim dobrze wykonanych produktów, charakteryzujących się dobrymi parametrami użytkowymi oraz mimo wszystko wyższą ceną. Czy nadal tak jest, skoro na rynku znajduje się już sporo konkurencyjnych firm?

Zaprezentuję dwie konstrukcje podłączane zewnętrznie. Zoom 2949 to umieszczony w kremowej obudowie modem zewnętrzny podłączany do złącza COM (szeregowego). Zewnętrzny zasilacz dostarcza niezbędnej do pracy energii. Obsługiwane standardy to 56K oraz V.90. W opakowaniu nie dostarczono przewodu łączącego modem z komputerem i trzeba nabyć go osobno. Modem posiada zabezpieczenie przed wyładowaniami atmosferycznymi "uderzającymi" w przewody telekomunikacyjne. Zoom 3090 to dużo mniejsza konstrukcja umieszczona w czarnej obudowie i podłączana do PC poprzez złącze USB, które jest także źródłem zasilania. Oprócz wymienionych wcześniej standardów obsługuje także V.92, który jeszcze nie jest dostępny w naszym kraju. Obydwie konstrukcje sprawowały się poprawnie i nie mam większych zastrzeżeń do ich współpracy z dołączonymi aplikacjami. Są to Zone Alarm 2.6 (osobisty FireWall), AdSubtract (nie pozwala na ładowanie animowanych bannerów), Paint Shop Pro 4.15 SE (program graficzny) oraz Communicate! Lite pozwalający na dzwonienie i odbieranie rozmów (telefon), pracę jako sekretarka automatyczna oraz telefaks, jeśli mamy skaner lub przygotowujemy dokumenty w edytorach tekstu. Po rozważeniu wszystkich za i przeciw wybrałbym nowszy model (3090), gdyż jest mniejszy, nie wymaga osobnego zasilania oraz współpracuje z nowszą magistralą (USB) i jest po prostu mniejszy. Jeżeli jednak ktoś stawia na tradycję, to na pewno nie zawiedzie się na modelu 2949.



ZOOM 2949
Dane techniczne:

Podłączenie: port szeregowy (COM) ■ Protokoły: K56, V.90 ■ Przewód połączeniowy (PC-Modem): brak ■ Dodatkowe: dużo oprogramowania dodatkowego

ZOOM 3090
Dane techniczne:

Podłączenie: port USB ■ Protokoły: V.92, K56 ■ Przewód połączeniowy (PC-Modem): jest ■ Dodatkowe: dużo oprogramowania dodatkowego

ZOOM 2949

Cena: **309 zł*** ■ Dostarczył: **California Computer SA**, ul. Szyszkowa 20, 02-285 Warszawa, tel. (0 22) 668 02 00, faks (0 22) 668 02 40

+ długa gwarancja ■ sporo oprogramowania
- niemałe gabaryty

Internet: **www.california.pl, www.zoom.com**

ZOOM 3090

Cena: **349 zł*** ■ Dostarczył: **California Computer SA**, ul. Szyszkowa 20, 02-285 Warszawa, tel. (0 22) 668 02 00, faks (0 22) 668 02 40

+ małe gabaryty ■ doskonała współpraca z nowymi systemami operacyjnymi Microsoftu
- nie współpracuje z Linuxem

Internet: **www.california.pl, www.zoom.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Pograć bez kabelka...

Genius MaxFire Libre

Mike-L

Firma Genius znana jest głównie z produkcji myszy komputerowych i dżojstików. Produkty te łączą dość przyzwoitą jakość z wysoką użytecznością produktów. Czy i tym razem produkt Geniusa okaże się godny nazwy?



Genius MaxFire Libre to pad łączący się z komputerem za pomocą fal radiowych.

Dane techniczne:

Podłaczenie: radiowe/USB ■ **Zasięg zmierzony:** 4-5 m ■ **Długość przewodu odbiornika:** 180 cm ■ **Przyciski:** 12 ■ **D-Pad:** 8-kierunkowy ■ **Zasilanie:** 2 baterie AAA ■ **Dodatkowe:** brak

Genius MaxFire Libre to gamepad, który niemal bezprzewodowo łączy się z komputerem. Niemal, gdyż sam pad łączy się falami radiowymi z odbiornikiem, ten zaś połączony jest z komputerem prawie dwumetrowym (180 cm) przewodem zakończonym wtyczką USB. Zasilany jest on dwoma bateriami AAA, ale jeśli ktoś zamierza dużo grać, radziłbym zakupić akumulatorki wraz z ładowarką.

Obudowa, choć charakteryzuje się dość sporymi gabarytami, wykonana jest nader solidnie i dość dobrze leży w dłoniach. Dwanaście przycisków rozmieszczono w taki sposób, by jak najefektywniej obsłużyć je palcami. Niestety popełniono - według mnie - mały błąd, gdyż sześciu zgrupowanych klawiszy, obsługiwanych kciukiem nie ułożono w najwygodniejszy sposób. Po prostu te bliższe dłoni naciskam stawem, zaś te dalsze opuszkiem palca. W tym przypadku mogę tak pracować jedynie z czterema z nich. Do pozostałych elementów nie mam większych zastrzeżeń.

Genius MaxFire Libre nie wymaga do pracy sterowników - system operacyjny rozpoznaje pad jako dwunastoprzyciskową konsolę do gier i samoczynnie instaluje odpowiednie sterowniki (zaleta USB). Dzięki temu nie występuje także kalibracja, ponieważ jest ona dokonywana automatycznie.

Genius MaxFire Libre to dość poprawnie zaprojektowana konstrukcja, a byłaby naprawdę świetna, gdyby nie mała "wpadka" z rozmieszczeniem części przycisków. Jeśli to wam nie przeszkodzi w zabawie, pad na pewno sprawi wiele radości.

ⓘ MaxFire Libre

Cena: **155 zł*** ■ Dostarczyl: **JTT Computer SA**, ul. Braci Gierymskich 156, 51-640 Wroclaw, tel. (071) 34 75 800, faks (071) 34 75 805

(+) dość ergonomiczny kształt ■ sporo przycisków

(−) przyciski obsługiwane kciukiem nie są rozmieszczone zbyt poprawnie

Internet: **www.microman.com.pl**, **www.leadtek.com.tw**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Bezprzewodowo mi

Labtec Wireless Mouse

Sector

Pamiętacie, jak powstawały pierwsze domowe komputery? Wystarczyły dwa przewody i wszystko od razu działało. Niestety na dzień dzisiejszy, gdy spoglądamy na tył naszego peceta, zaczyna nam się jeżyć włos na głowie. Dziesiątki kabli przeplatających się między sobą bez ładu i składu. Można temu zaradzić, zmieniając część urządzeń na bezprzewodowe. Więc może zaczniemy od zmiany myszki?



Bezprzewodowy osprzęt to jest to - gdyby tylko nie te baterie, wyczerpujące się w najmniej odpowiedniej chwili!!

Dane techniczne:

Liczba przycisków: trzy przyciski i rolka ■ **Podłączenie:** PS/2 (bezprzewodowo, radiowo) ■ **Zasięg:** do 1 metra ■ **Dodatkowe:** przedłużacz PS/2

Jednym z takich urządzeń jest myszka firmy Labtec. W małym opakowaniu dostajemy myszkę, odbiornik podpinany do portu PS2, przedłużacz, zestaw baterii oraz CD ze sterownikami. Urządzenie jest automatycznie wykrywane przez system i nawet nie potrzeba nam specjalnych sterowników (Win 2000/XP). Niestety u mnie wystąpił od razu problem, gdyż komunikacja między myszką a samym odbiornikiem była zakłócana i kursor poruszał się skokowo. Wystarczyło jednak podłączyć przedłużacz i nadajnik umiejscowić na biurku. Sama myszka trzyma się w ręku bardzo dobrze, jednak jak dla mnie była zbyt szeroka i tym samym wydawała się bardziej płaska od normalnej, ale to tylko złudzenie. Należy tutaj również nadmienić, że urządzenie zostało zaprojektowane dla osób zarówno prawo-, jak i leworęcznych. Dodatkowym plusem jest na pewno umiejscowienie w myszce oraz w samym nadajniku diod, które sygnalizują komunikację między nimi. Minusem, chociaż nie takim dużym, jest trochę mały zasięg odbioru myszki: do 1 metra. Dość zachęcająca jest cena. Można sobie pozwolić na zakup tego urządzenia bez wpędzania się w problemy finansowe. Wtedy już na zawsze zapomnimy o plączącym się przewodzie przy podkładce.

ⓘ Labtec Wireless Mouse

Cena: **75 zł*** ■ Dostarczyl: **Megabajt Sp. z o.o.**, ul. Podjazd 1/3, 81-805 Sopot, tel.: (58) 555-05-00

(+) sygnalizacja połączenia za pomocą diod ■ przedłużacz

(−) zasięg

Internet: **www.megabajt.com.pl**, **www.labtec.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

umożliwia tworzenie atrakcyjnych, przyciągających wzrok dokumentów o bogatych, żywych kolorach. Dzięki większej jasności pozwala także uzyskać wyższy kontrast przy druku w czerni oraz lepsze odwzorowanie odcieni szarości. Papier HP Soft Gloss Laser jest zoptymalizowany pod kątem wydajnego i niezawodnego druku na kolorowych i monochromatycznych drukarkach HP LaserJet, ale jest też kompatybilny ze wszystkimi drukarkami i kopiarkami laserowymi. HP rozszerza ofertę specjalnych papierów do druku laserowego, wychodząc naprzeciw coraz większemu zapotrzebowaniu na drukowanie wewnątrz firmy dokumentów kolorowych wysokiej jakości. Szeroka gama papierów o różnej gramaturze i wykończeniu zapewnia jednolitą, wysoką jasność, jakość i niezawodność. Dzięki temu klient może wydrukować dokument na różnych papierach - na przykład stosując papier HP High-Gloss Laser do druku okładek broszur i papier HP Soft Gloss Laser do stron wewnętrznych.

www.hp.pl

Powerware

Invensys Powerware, światowy lider w dziedzinie systemów zasilania, wprowadza na rynek zasilacz awaryjny Powerware 9340 SCR, model nowej generacji, uzupełniający rodzinę produktów Powerware 9340. W nowym zasilaczu UPS, oferowanym w bardzo przystępnej cenie, zastosowano najnowsze technologie. Powerware 9340 zapewnia solidną ochronę przez 24 godziny na dobę i 7 dni w tygodniu. Urządzenie zostało opracowane z myślą o środowiskach korporacyjnych i przemysłowych. Powerware 9340 o mocy 130 kVA jest jedynym trójfazowym zasilaczem UPS oferowanym zarówno z prostownikiem IGBT, jak i z tradycyjnym prostownikiem SCR. Jest on wyposażony w cztery gniazda do instalacji opcji komunikacyjnych. Powerware 9340 stanowi idealne rozwiązanie dla farm serwerów oraz centrów danych. Dzięki prostej instalacji i zastosowaniu najnowszych technologii gwarantuje niezawodną ochronę 24/7 za rozsądną cenę. Powerware 9340 SCR jest oferowany wraz z zestawem Powerware Software Suite, który zawiera oprogramowanie zarządzające LanSafe oraz PowerVision. Poza tym w modelu SCR zastosowano również zaawansowany system zarządzania bateriami (ABM) z kompensacją temperatury, który wydłuża żywotność baterii średnio o 50%. Nowy produkt jest oferowany w nowoczesnej obudowie, z wyświetlaczem LCD oraz możliwością podłączenia kabli z góry lub z dołu. Ergonomiczny kształt nowego zasilacza zapewnia łatwy dostęp i pozwala na wymianę części od przodu urządzenia.

www.bps.com.pl



Obniżka

AB, wyłączny dystrybutor monitorów Relisys w Polsce, obniżył ceny dwóch modeli tej marki: 15-calowego TE555 i 17-calowego TE770. Obydwa monitory nadają się do zastosowań domowych i biurowych, zarówno ze względu na swoje parametry, jak i na niewygórowaną cenę. Są objęte 3-letnią gwarancją. TE555 ma cenę resellerską netto 359 zł, sugerowana cena dla użytkownika końcowego to 482 zł. Ten 15-calowy monitor wyposażony jest w kineskop FST. Maksymalna rozdzielczość to 1024 x 768 przy częstotliwości odświeżania 60 Hz, rozdzielczość zalecana przez producenta to 800 x 600 przy częstotliwości odświeżania 85 Hz. Plamka 0,28 mm, synchronizacja pionowa 50-120 Hz, synchronizacja pozioma 30-54 kHz. Monitor spełnia standardy bezpieczeństwa CE/MPRII. Wymiary: 400 x 380 x 360 mm. TE770 ma cenę resellerską netto 449 zł, sugerowana cena dla użytkownika końcowego wynosi 602 zł. 17-calowy monitor wyposażony jest w kineskop FST. Maksymalna rozdzielczość to 1280 x 1024 przy częstotliwości odświeżania 60 Hz, rozdzielczość zalecana przez producenta: 1024 x 768 przy częstotliwości odświeżania 85 Hz. Plamka 0,27 mm, synchronizacja pionowa 50-120 Hz, synchronizacja pozioma 30-72 kHz. Monitor spełnia standardy bezpieczeństwa CE/MPRII/B. Wymiary: 430 x 425 x 403 mm.

www.ab.pl

I znowu przedłużenie

Dział komponentów AB informuje o wydłużeniu gwarancji na wszystkie napędy optyczne firmy Asus do 24 miesięcy. Dwuletnią gwarancją objęte są produkty, których data produkcji jest późniejsza niż 1 stycznia 2002 r., a których zakup w AB nastąpił po 1 czerwca br. Nowe zasady gwarancji dotyczą następujących produktów z oferty AB:
- CD-ROM 52x Retail CD-S520,
- DVD-ROM 16x/40 E616,
- CD-RW 24x10x40 Retail,
- CD-RW 32x10x40 IDE Retail.

www.ab.pl



Połączenie

Trust F12M USB Data i Trust N12M USB Network Link są nowymi, łatwymi w instalacji, podręcznymi rozwiązaniami fir-

Dane techniczne:

Model	Cena	Maksymalna ilość zdjęć	Lampa błyskowa	Rozdzielczość sprzętowa	Ilość pamięci	Webcam/ ilość klatek	Ilość klatek video	Podłączenie do PC	Zasilanie	Wymiary	Ostrość
300 Flash	359,00 PLN	107	Jest	640x480	8MB	tak/12	8	USB	4*AAA	91x60x22	Zblokowana
300 Digital Movie	349,00 PLN	199	Brak	640x480	8MB	tak/15	20	USB	2*AAA	60x95x38	Ustawiana ręcznie





Wakacyjne zdjęcia

Trust FamilyC@m 300 Digital Move/ 300 Flash

Sector

Każdy z udanych wakacji chce przywieźć jak najwięcej cennych pamiątek. Najczęściej poza kupowanymi od tubylców paciorkami robimy zdjęcia, które po latach przechowywania możemy w domowym zaciszu spokojnie przeglądać. Ale w erze wszechmogących komputerów coraz częściej dochodzimy do wniosku, że fajnie byłoby przeglądać zdjęcia na swoim osobistym komputerze. I wtedy postanawiamy - kupujemy aparat cyfrowy.

Dopadłem do recenzji dwa aparaty Trusta, które powinny zadowolić swoimi parametrami osoby niechcące wydać kilku tysięcy złotych na profesjonalny aparat cyfrowy, a jednak pragnące cieszyć się cyfrowymi zdjęciami. W obydwu przypadkach w zestaw wchodził aparat, podstawka, baterie, przewód połączeniowy do PC oraz CD z oprogramowaniem. Aparaty są zadziwiająco małe i lekkie (nawet łącznie z bateriami) i czasami człowiek zapomina, że trzyma takie cudo w ręku. Obsługa aparatów odbywa się za pomocą 2 lub 3 przycisków, a elementem komunikacyjі z użytkownikiem jest wyświetlacz LCD - można powiedzieć, że obsługa jest zbliżona do pamiętnych gierek elektronicznych zza wschodniej granicy, czyli "jajeczek", a co za tym idzie, trywialnie prosta. Na pokładzie mamy zainstalowane po 8MB pamięci, co może się wydawać nieco małą ilością, ale mimo wszystko możemy zrobić 107 (300 Flash) lub 199 (300 Digital Movie) zdjęć w niskiej rozdzielczości (320x200). Należy tutaj nadmienić, że w aparatach występuje również tryb HI korzystający z maksymalnej sprzętowej rozdzielczość 640x480, co całkowicie wystarcza do robienia amatorskich zdjęć. Przy modelu 300 Digital Movie widać, że w stosunku do modelu 300 Flash zostały przyśpieszone niektóre opcje zapisu oraz przesyłu. I tak na przykład 300 Flash umożliwia nam przy pracy jako kamera internetowa osiągnięcie 12 klatek na sekundę, a jako aparat robiący sekwencje video 8 klatek na sekundę - przy modelu 300 Digital Movie odpowiednio 15 oraz 20 klatek na sekundę. Przyśpieszenie jest widoczne również przy przesyłaniu plików do komputera przewodem USB. Oprogramowanie dostarczone do sprzętu robi niezłe wrażenie. 300 Flash wyposażony został w takie programy, jak Videostudio, PhotoExpress, VideoLive Mail, Cool 360 oraz Netmeeting, a z 300 Digital Movie dostajemy MGI Photosuite III Se, MGI Videowave III SE. Rozczarował mnie jedynie brak małego programiku przy modelu 300 Digital Movie (a posiada go 300 Flash) obsługującego ściąganie i tworzenie sekwencji video. Pozostaje nam jedynie obsługa urządzenia poprzez sterownik TWAIN w programach graficznych. Przydałoby się małe i szybkie narzędzie do zrzucenia zrobionych zdjęć.

Niestety, niska cena idzie w parze z nie najlepszą jakością wykonywanych zdjęć. Przede wszystkim wykonywane zdjęcia są dość często nieostre, ale to jakby kwestia dostosowania się do produktu i wypracowania odpowiedniego sposobu fotografowania. Inny problem napotykamy podczas złego oświetlenia - mimo tego, że model 300 Flash posiada lampę błyskową, należy zwracać uwagę, żeby było jednak dodatkowe oświetlenie fotografowanego obiektu. Ten sam problem tyczy się pracy z bezpośrednim podłączeniem do komputera i przekazywania obrazu video. Jednak najbardziej rozczarował mnie błąd/problem w modelu 300 Flash. Przy bezpośrednim podłączeniu aparatu do peceta aparat teoretycznie zasilany jest przez kabel USB, lecz gdy w aparacie są baterie i przez przypadek przełącznik lampy błyskowej pozostanie w pozycji ON, możemy być pewni, że baterie po 1-2 godzinach zostaną całkowicie rozładowane! A przecież lampa przy tym typie połączenia nie jest wykorzystywana.

Trust FamilyC@m 300 Digital Move/ 300 Flash

AB SA, ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław, tel. (0 71) 324 05 00, faks (0 71) 324 05 28

(+) estetyczne wykonanie ■ szybkość ■ dodatkowe oprogramowanie ■ cena

(−) problemy z wylapywaniem światła ■ 8MB na pokładzie

Internet: www.ab.com.pl, www.trust.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

my Trust służącymi do synchronizacji danych lub połączeń sieciowych. Trust F12M USB Data Link jest (2-metrowym) kablem bezpośredniego połączenia, łączącym notebook z komputerem stacjonarnym, umożliwiającym transfer danych przy maksymalnej prędkości 12 Mb/s. Funkcje plug-and-play oraz podłączania "na gorąco" oznaczają, że produkt można podłączyć do portów USB bez potrzeby wyłączania komputera lub skomplikowanych ustawień sieciowych. Trust N12M USB Network Link jest pojedynczym kablem komunikacji sieciowej USB do USB (2 metry). Kabel posiada możliwość dwukierunkowego transferu przy prędkości 12 Mb/s. N12M USB Network Link jest zgodny z USB 1.1 oraz może być rozszerzony do użycia z 17 komputerami. Tak jak przy F12M USB Data Link, instalacja jest prosta: kabel można podłączyć do istniejącej sieci, nie ma potrzeby otwierania systemu. W szybki sposób są osiągalne standardowe funkcje sieciowe, takie jak podział drukarki lub Internetu oraz granie przez sieć w gry typu multi-player. Kompaktowe i lekkie, te dwa kable są idealne dla użytkowników notebooka; oba dostarczane są z futerałami ochronnymi. N12M USB Network Link będzie dostępny na rynku na początku czerwca. Sugerowane ceny detaliczne z VAT-em to:
- Trust N12M USB Network Link - 144,99 zł,
- Trust F12M USB Data Link - 170,00 zł.

www.trust.com



Nowość od HP

Deskjet 3420 to niewielka, tania i łatwa w obsłudze drukarka kolorowa, której rozdzielczość na papierze fotograficznym typu premium wynosi 2400 x 1200 dpi. Drukuje z maksymalną szybkością 10 stron na minutę w przypadku tekstu czarnego oraz 8 stron na minutę w przypadku druku kolorowego. Kierowana jest przede wszystkim do użytkowników indywidualnych. Dzięki jej małym rozmiarom można ją łatwo instalować w miejscu pracy, a składana taca na papier (o pojemności 100 arkuszy) pozwala zaoszczędzić więcej miejsca.

www.hp.pl

Kino w domu

Za pośrednictwem firmy AVC na polski rynek trafia nowy projektor multimedialny wiodącego japońskiego producenta - firmy PLUS. Urządzenie, oznaczone symbolem HE-3100, zostało zaprojektowane z myślą o zestawach kina domowego. Projektor jest wyposażony w matrycę DLP



Cztery satelity i subwoofer to zestaw Arena-530 proponowany przez Labteca.

Dane techniczne:

■ Tryby: stereo, 4.1, M3D Matrix Surround Sound ■ Moc satelitów: 4*4 W ■ Moc subwoofera: 15 W ■ Dodatkowe: podstawki pod kolumny

4.1 - muzyka jak na arenie

Labtec Arena-530

■ Mike-L

Cztery głośniki satelitarne i dodatkowo kolumna odpowiedzialna za najniższe tony to zestaw, który wystarczy i do grania (obsługa EAX oraz Aureal 3D), i do oglądania filmów (Dolby Digital). Oczywiście, aby uzyskać najlepsze efekty, potrzeba zestawów 5.1 lub 7.1, ale czy warto przepłacać za dodatkowe głośniki?

Labtec Arena-530 to zestaw głośnikowy zaliczający się do opisanych we wstępie konstrukcji typu 4.1. 31 watów to już sporo jak na tak niewielkie gabarytowo kolumienki, lecz należy zwrócić uwagę na fakt, że niemal połowa mocy przypada na głośnik niskotonowy (subwoofer). Satelity umieszczono w estetycznych obudowach, które można postawić na stole, meblach czy podłodze, lub zamontować na ścianie. Jest to ważne, gdy chcemy otoczyć się dźwiękiem z gier czy filmów. Na drewnianej, pokrytej tworzywem obudowie subwoofera znajdują się wyłącznik oraz przycisk M3D włączający efekt Surround dla stereofonicznych źródeł dźwięku, aby brzmiał on dobrze na pięciu kolumnach.

Na jednym z satelitów umieszczono gniazdo słuchawek oraz regulatory głośności przedniej i tylnej pary głośników. Zestaw sprawował się bardzo dobrze, do czasu, gdy nie spróbowałem "rozkręcić" go do ponad trzech czwartych mocy. Subwoofer zaczął wydawać niezbyt przyjazne dla ucha charczenia. Jednak poniżej tej granicy głośności całość dobrze odtwarzała dźwięki z przedziału od 45 do 18500 KHz. Labtec Arena-530 to zestaw dla komputerowego maniaka gier i filmów z DVD, któremu marzy się przestrzenny dźwięk za niezbyt wygórowaną cenę, a potwierdzony jakością gwarantowaną przez producenta.



(i) Labtec Arena-530

Cena: **290 zł*** ■ Dostarczył: **MSD**, ul. Galaktyczna 23, 80-299 Gdańsk Osowa, tel. (0 58) 340 23 23, faks (0 58) 552 54 61

(+) drewniana obudowa subwoofera ■ estetyczne wykonanie

(-) przy dużym wzmocnieniu subwoofer zaczyna charczeć

Internet: **www.msd.com.pl, www.labtec.com**



Tracer 505 Black - Magnetic

Dane techniczne:

Zasilacz: ATX 2.0 350 W ■ Wielkość: Midi Tower ■ Kieszenie 5,25 cala: 4 ■ Kieszenie 3,5 cala: 3 ■ Dodatkowe: grafitowy kolor obudowy

ModeCom Imperial

Dane techniczne:

Zasilacz: ATX 2.0 350 W ■ Wielkość: Midi Tower ■ Kieszenie 5,25 cala: 5 ■ Kieszenie 3,5 cala: 5 ■ Dodatkowe: 2*USB (zewnętrzne), 1*IEEE 1394 ■ Inne: zaślepki CD-ROM i FDD (czarne), mikro-głośniczek

Komputerowe fatałaszki

Tracer 505 Black - Magnetic i Mode Com Imperial

■ techNICK

Mamy płytę, kartę grafiki, dysk twardy, procesor, wentylator, pamięci, kartę muzyczną, napęd DVD i stację dyskietek. Taaaak... Ale to nie wszystko. By dało się tego jakoś znośnie używać, potrzebny jest zasilacz, a najlepiej obudowa z zasilaczem.

Minął czas, gdy obudowy komputerów były szare (lub kremowe) i wyglądały gorzej niż kosz na śmieci. Tym razem zaprezentujemy dwie konstrukcje noszące szumne nazwy Tracer 505 Black - Magnetic i Mode Com Imperial. Pierwsza charakteryzuje się bardzo ciekawym wyglądem, gdyż zastosowano ciemne tworzywo oraz podobnej barwy farbę, która pokrywa blachy. Przedni panel wygląda elegancko, ponieważ przyciski pokryto metaliczną farbą, a zaślepki zawierające pleksiglas oraz chromowane śrubki sprawiają bardzo korzystne wrażenie. Poza tym wszelkie blachy (we wnętrzu) są bardzo dobrze "zarobione", co zmniejsza niemal do zera ryzyko pocięcia dłoni podczas montażu. W modelu Imperial zastosowano mniej ekstrawagancką stylistykę, gdyż kolory tworzyw oraz blach są bardziej zbliżone do klasyki komputerowej. Zaletą tej obudowy jest fakt zamontowania prowadnic pozwalających na zamontowanie niemal od góry do samej "podłogi" napędów 5,25 cala (5) oraz 3,5 cala (5). Kolejną dość ważną innowacją jest zamontowanie dwóch wentylatorów, jednego z tyłu pod zasilaczem, a drugiego w przedniej dolnej części obudowy, oraz wskaźnika pokazującego na przednim panelu temperatury we wnętrzu. Przycisk Turbo Cooling pozwala na włączenie wymienionych wcześniej wentylatorów, dzięki czemu drastycznie zwiększa się wymiana powietrza wewnątrz obudowy, a co za tym idzie, także zmniejsza się temperatura. Myślę, że jedna z dwóch prezentowanych obudów powinna zadowolić potencjalnego nabywcę, Magnetic estetę, a Imperial praktyka-podkręcacza.



(i) Tracer 505 Black - Magnetic

Cena: **135 zł*** ■ Dostarczył: **MAX COMPUTERS Sp. z o.o.**, ul. Czajkowskiego 75/5, 51-171 Wrocław, tel./faks (0 71) 326 01 36 do 40

(+) ciekawy i estetyczny wygląd ■ dobrze "zarobione" blachy

(-) nic ponad standard

Internet: **www.maxcomp.pl**

(i) ModeCom Imperial

Cena: **350 zł*** ■ Dostarczył: **MAX COMPUTERS Sp. z o.o.**, ul. Czajkowskiego 75/5, 51-171 Wrocław, tel./faks (0 71) 326 01 36 do 40

(+) świetnie wykorzystane wnętrze ■ system Turbo Cooling oraz "termometr"

(-) cena!

Internet: **www.maxcomp.pl, www.modecom.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Podaj mi, podaj... papieru kosz...

Lexmark Z65

techNICK

Pomyślałem ostatnio, że miło by było wydrukować kilka zdjęć, które wykonałem cyfrowym aparatem w czasie wakacyjnego wyjazdu. Niestety drukarki atramentowe w firmie okupowane są przez "detepowców", więc zaglądnąłem do działu sprzętowego, czy może jest coś do testowania ;-)

Było, a jakże! W sumie raczej była, bo chodzi o drukarkę atramentową Lexmark Z65, która jest jedną z najlepszych tego typu konstrukcji, jakie dane mi było testować. Oczywiście - jak niemal każde urządzenie, Z65 nie jest pozbawiona wad. Napiszę o tym kilka słów.

Największa wada objawiła się już na początku, podczas uruchamiania drukarki. Miałem spore problemy z prawidłowym wsunięciem około 20 arkuszy papieru do jednego z dwóch podajników. Po prostu albo wchodziły za płytko, albo za głęboko, albo, co dość dziwne, krzywo. Dopiero po kilkunastu próbach nabyłem umiejętności wkładania papieru. Ufff... Kolega z redakcji PCF nie miał takich problemów - cóż, czasami ma się pecha.

Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa/termiczna ■ **Liczba kolorów tuszu:** 4 ■ **Format wydruków:** do letter ■ **Maksymalna rozdzielczość:** 4800 dpi (tryb Foto) ■ **Podłączenie:** USB ■ **Dodatkowe:** dwa podajniki papieru



Wysoka jakość wydruków i niezła szybkość (czarny tekst) to podstawowe zalety Lexmark Z65.

Jak wspomniałem, drukarka posiada dwa podajniki, dzięki czemu w prosty sposób można rozdzielić arkusze na zwykłe (papier ksero) i wysokiej jakości (kartki Foto).

Wysoka rozdzielczość, precyzja mechanizmu oraz system dozowania różnej wielkości kropli atramentu sprawia, że jakość wydruków na zwykłym papierze, jak i na nabłyszczanych arkuszach Foto jest bardzo wysoka.

Do szybkości także nie można się za bardzo przyczepić, gdyż wydruki tekstu otrzymujemy już po kilkunastu sekundach. Gdy w grę zaczynają wchodzić elementy graficzne, to sprawa nie przedstawia się już tak różowo. Przy maksymalnych parametrach całostronicowe zdjęcie drukowane jest około dziesięciu minut.

Pomimo tych kilku wymienionych tu wad uważam jednak, że firma Lexmark, opracowując model Z65, dogoniła w końcu mocno wyprzedzającą ją w poprzednich latach konkurencję. Wprowadzone innowacje oraz poprawa jakości uzyskiwanych wydruków bardzo pozytywnie rokują tej firmie na przyszłość.

(i) Lexmark Z65

Cena: **699 zł*** ■ Dostarczyl: **PrintMark Polska**, ul. J. Conrada 51, 31-357 Kraków, tel. (012) 290 14 00, faks (012) 290 14 04

(+) dwa podajniki papieru ■ bardzo szybki druk tekstu

(-) problemy z umieszczaniem papieru w podajnikach

Internet: **www.lexmark.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

i dysponuje siłą światła 450 ANSI lumenów przy kontraście 700:1 - takie parametry to gwarancja obrazu najwyższej jakości, zapewniają też doskonałą gradację kolorów. PLUS HE-3100 posiada konwerter progressive-scan, dzięki czemu przy oglądaniu filmów z płyt DVD (najczęściej zapisanych z bitratem 24) projektor nie "gubi" klatek. PLUS HE-3100 charakteryzuje się dużą elastycznością, tak ważną w warunkach domowych. Inną zaletą nowego PLUS-a jest bardzo cicha praca - poziom hałasu generowanego przez urządzenie nie przekracza 32 dB. Taki wynik uzyskano dzięki zredukowaniu szybkości obrotów wentylatora oraz zastosowaniu specjalnego systemu przepływu powietrza wewnątrz urządzenia. Projektor jest całkowicie przenośny - jego wielkość jest porównywalna do kartki A4, a masa wynosi zaledwie 2 kg. Uwzględniając indywidualne preferencje użytkowników, producent udostępnia HE-3100 w aż pięciu wersjach kolorystycznych (srebrnej, czarnej, białej, czerwonej i niebieskiej). Projektor zwyciężył w testach jakości obrazu przeprowadzonych przez niemieckie czasopismo "Videoaktiv Digital" (nr 2/2002). W zestawieniu pokonał produkty takich firm, jak Philips, Epson, Canon, Sanyo i Sony. W Polsce dystrybucją projektora PLUS HE-3100 zajmuje się firma AVC. Urządzenie oferowane jest w cenie 15 900 zł (netto dla odbiorcy końcowego). Projektor objęty jest 3-letnią gwarancją.

www.avc.com.pl

Jak zamówić prenumeratę?

1. Wypełniając zamieszczony dowód wpłaty i dokonując płatności na poczcie lub w banku.
2. Przelewem BRE o/Warszawa, Nr rach. 11401010-00-371299-PLNCURR09.
3. Telefonicznie (0-prefiks 22) 511 76 55, 511 76 56 (jeśli masz kartę kredytową visa classic, eurocard/mastercard, JCB, PolCard - podaj: imię, nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym, numer telefonu, numer karty, datę jej ważności i kwotę wpłaty).
4. Pocztą elektroniczną prenumerata@mediastyl.pl.
5. Faksem (0-prefiks 22) 511 76 60.

Warunki prenumeraty

- W przypadku zamówienia prenumeraty pocztą elektroniczną, faksem lub telefonicznie kwotę za zamówioną prenumeratę należy wpłacić w dniu złożenia zamówienia (najpóźniej w dniu następnym) na konto BRE Bank S.A. o/Warszawa Nr Rach. 11401010-00-371299-PLNCURR09
- Wysyłkę prenumeraty rozpoczynamy po wykazaniu zapłaty na naszym koncie
- **Upominki wysyłamy w przeciągu miesiąca od daty rozpoczęcia realizacji prenumeraty**
- Na zamówieniu wpisz wyraźnie swoje: imię, nazwisko i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza
- Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych
- Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu
- Przedpłaty prenumeraty przyjmujemy do 3 września
- Faktury VAT wystawiamy na życzenie - prosimy o podanie pełnych informacji faksem lub e-mailem w nieprzekraczalnym terminie 7 dni od daty wpłaty

Ruch

Wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do 5 dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela: Ruch S.A. OKDP, 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. (022) 532 87 31, ...815, ...819, ...820, infolinia 0-800-1200-29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

---

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: *11401010-00-371299-PLNCURR09*

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. ______ e-mail ______

od miesiąca Październik, nr programu ☐ /2002

- ☐ 3 numery .... 48,00 zł
- ☐ 6 numerów .... 90,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 156,00 zł
- ☐ numery archiwalne ....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o., sp.k. ul.Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie, zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

Czytelny podpis ....



opłata ______

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Sp z o o Sp k 04-035
nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1
nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR0 9
W P
waluta: PLN
kwota:
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)
nazwa zleceniodawcy
nazwa zleceniodawcy cd.
tytułem: PRENUMERATA CD ACTION 10/02
tytułem cd.: WYBIERAM PROGRAM NR:

09

Opłata:

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku odbiorcy

Dowód/pokwitowanie dla wpłacającego

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: *11401010-00-371299-PLNCURR09*

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. ______ e-mail ______

od miesiąca Październik, nr programu ☐ /2002

- ☐ 3 numery .... 48,00 zł
- ☐ 6 numerów .... 90,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 156,00 zł
- ☐ numery archiwalne ....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o., sp.k. ul.Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie, zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

Czytelny podpis ....



opłata ______

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Sp z o o Sp k 04-035
nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1
nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR0 9
W P
waluta: PLN
kwota:
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)
nazwa zleceniodawcy
nazwa zleceniodawcy cd.
tytułem: PRENUMERATA CD ACTION 10/02
tytułem cd.: WYBIERAM PROGRAM NR:

09

Opłata:

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku odbiorcy

Muzyczna prenumerata CD-ACTION

Zamów prenumeratę na rok i wybierz jeden z podanych poniżej programów muzycznych.



Magix Hip Hop Maker
Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów. Można wybierać spośród ogromnej ilości dźwięków i wideo, można nagrać własne. Rzadko spotykane efekty to m.in. scratchbox.



Magix DJ Remixing Kit
Pozwala na budowanie "zabójczo brzmiących" utworów oraz remiksowanie ulubionej muzyki. Posiada możliwość połączenia swoich dźwięków z filmem w formacie AVI. Komplet to 3CD.



Magix MP3 Maker + MP3 Encoder
Pozwala na załadowanie plików z internetu lub własnej kolekcji CD. Umożliwia miksowanie i wypalenie własnej płyty CD z hitami według własnego wyboru, tworzenie własnych playlist, miksowanie na żywo, edycję muzyki (czyszczenie, usuwanie hałasów itd.)



Music Maker Generation 5 DeLuxe
Umożliwia wyprodukowanie swojej własnej muzyki i wideoklipów. 4 płyty CD ponad 2700 sampli, ponad 600 grafik i klipów wideo. 48 kanałów, mnóstwo efektów, syntezator analogowy, automat perkusyjny, sampler.

Dostępne numery archiwalne:

















Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu.
- Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.

LISTY >>czyli>> ACTION REDACTION
LISTY, LISTY, LISTY...

Ekhem... panowie, panie... ja tam nie zamierzam narzekać (za bardzo), ale przez te wakacje odczuwalnie spadła liczba listów. Może nie tyle zmieniła się ich ilość w ogóle, co pojawiło się mniej tych, z których można by wyłuskać coś do AR. Apeluję zatem do tych, którzy TYLKO czytają AR - weźcie się i do pisania, bo inaczej to... no, nie będzie co (ciekawego) czytać. Nie chciałbym zapychać tych łamów na siłę, więc jeśli tendencja ta nadal będzie się utrzymywać przez najbliższe miesiące, to AR najzwyczajniej schudnie... A tego chyba byśmy nie chcieli, prawda? Zatem do dzieła, ludziska. Naprawdę nie wierzę, że dziesiątki tysięcy osób nie mają innym NIC interesującego do powiedzenia. No, jak to jest?

Myśl miesiąca:

Umysł jest jak spadochron - działa lepiej, gdy jest otwarty.

Rzućcie ciekawy temat

Zgadzam się co do opinii December Mana, Looozaka pierwszego i Invisible'a (06/2002). Dosyć już marudzenia o piratach, dziewczynach przy kompach czy innych takich. Rzućcie jakiś ciekawy temat, jeśli w listach się żaden nie trafia.

Oooo, bracie, za wygodny jesteś. "Rzućcie fajny temat" - a może jeszcze "i napiszcie coś do AR i potem na to odpowiedzcie"... Nie ma lekko - SAMODZIELNIE wymyślajcie takie tematy. My jesteśmy od publikowania i komentowania, a nie narzucania treści listów czy dyskusji. Co wy, wypracowania na zadany temat chcecie pisać? Za szkołą tęsknicie?

Na przykład - czy muzyka w grach przeszkadza, czy pomaga. Czy lepsza jest cicha i mroczna melodia w tle, czy "składny" utwór a la Baldur's Gate. A może tak jak w Rune'ie, gdzie słychać ją w kluczowych momentach. Jak już nie macie o czym pisać, to piszcie chociaż o tym!!!!

O, widzisz - jak się chce, zawsze się na coś wpadnie (np. słup). Jednak jeśli nie macie o czym pisać, może lepiej nie piszcie - serio mówię. Nie ma nic nudniejszego niż wymęczony i napisany wbrew woli list na byle jaki i wydumany temat. ALE... jeśli czujecie CHĘĆ pisania do nas - wtedy serdecznie zapraszamy.

Druga sprawa - martwi mnie wasza postawa. Jedną z rzeczy, która denerwowała mnie najbardziej u świętej pamięci konkurencji, :) to teksty typu "jesteśmy debeściaki" i "ach, nie ma lepszego pisma niż nasze". Pomyślcie nad tym. Starzy czytelnicy i tak wiedzą, jacy jesteście, a nowi i tak się o tym przekonają, więc nie przypominajcie tego zbyt często. (...)

Sideswipe

Wydaje mi się, że takie opinie z naszych ust nie padają WCALE albo nader rzadko i zwykle niezbyt serio. Zaś pochwały czytelników zamieszczamy duuużo rzadziej niż krytykę. (Mimo że tak naprawdę pochwał przychodzi dużo więcej niż krytyki.) Po prostu komplementy są miłe - nie powiem - ale nic z tego nie wynika... tym samym są nudne.

Dziewczyny, oceny i kumpel :)

Zaczynamy od sprawy najpoważniejszej ;). Czyli odpowiedzi (twoje Smg) na listy w Ladies' Corner. Jeżeli jakiś facet przyśle ci mail, w którym powie, że jesteś do (sam wiesz czego), to wiesz, co delikwentowi odpowiedzieć. Za to jeżeli to samo napisze baba (za przeproszeniem), to uznasz to za żart. Chodzi mi o to, że na listy od płci pięknej odpowiadasz... delikatniej?

Jeeee, banana mu dać! Zauważył! Jasne, że płeć piękna zawsze ma u mnie lepiej, a to z tej prostej przyczyny, że wolę kobiety od facetów. :) "Jak szukał uczciwej walki, mógł jechać do innego miasta". :) (Kto wie, skąd ten cytat, no? Ogłaszam minikonkurs!)

Oceny gierek w CDA. Wylicz średnią ocenę za gry z tego samego numeru. Prawie zawsze wyjdzie 7 (lub blisko tego). Taka nota jest w miarę niezła. Co z tego można wywnioskować? Może to, że dzisiejsze gry komputerowe stoją na wysokim poziomie. A może to wy oceniacie je mało surowo? No, chyba że specjalnie do każdego numeru dobieracie takie gierki, żeby wyszła taka średnia? Więc jak to jest?

Oceniamy to, co w danym miesiącu otrzymaliśmy. Średniej nie wyliczałem, zatem wierzę na słowo. A surowość ocen? Jak trzeba kogoś zjechać, nie szczypiemy się. Ale właściwie nie chodzi też o to, by każdą grę z założenia gnoić. Kiedy porównać nasze oceny do tych konkurencji, widać, że jesteśmy gdzieś pośrodku - ani za bardzo agresywni, ani pobłażliwi.

Teraz bardziej luzacko. :) Opowiem parę słów o moim qmplu (komentarz zostawiam dla was). Nagroda Yobla numer jeden. Pewnego dnia qmpel wpada do mnie. Ja zostawiam go samego z pecetem i idę coś zjeść. :) Po chwili słyszę "Rifleeeee, przyjdź na chwilę". Wpadam do pokoju, patrzę na monitor i pytam "O co chodzi?", a on Nato :) "Co mam teraz kliknąć?" (instalował gierkę). I się przewróciłem. Były dwie możliwości: Next i Cancel... Nagroda Yobla numer dwa. Pokazuję mu nowe CDA. Gostek otwiera na FPP Zone i przegląda obrazki (trudno, żeby umiał czytać :)). Wiedząc, że jest fanem Unreala (w tamtym FPP Zone były obrazki z bronią z Unreal 2), mówię do niego "Ale z ciebie frajer. Nawet nie skumałeś, z jakiej gry są te guny". A on na to (pokazując na nagłówek) "Jak to z jakiej - Elo!".

Rifle

Pewnie chodziło mu o "Halo". :))))

Do Kapitana Nemo

Chodzi mi konkretnie o list niejakiego kapitana Nemo (manifest) z numeru 07/2002. Człowieku, nie chcę być niemiły, ale trochę przesadziłeś. :(Masz rację, że nie powinno się atakować ludzi za to, jakimi są, czym się interesują, jak spędzają wolny czas. Ale na tym koniec. Nie rozumiem, dlaczego tak napadłeś na test nałogowca. Dla mnie był on pewną formą zabawy oraz sprawdzenia własnego poziomu uzależnienia. Wziąłeś go chyba zbyt poważnie do serca. Ja np. nabiłem dość dużo punktów. Ty pewnie też, sądząc po twojej frustracji. Ale czy to naprawdę takie ważne?

Przejdźmy dalej. Twierdzisz, że ludzie "napadają cię" za to, jaki jesteś. Dlaczego zatem robisz to samo, mówiąc, że wszyscy oprócz "was" "ulegają komercji" i "żyją według sztucznych zasad wykreowanych przez zagraniczne media", czyli "koleżanki, browarek, laski itd.". I to ja powinienem w tym miejscu powiedzieć: bullshit!, a nie ty. (...)

boldo

***

Wkurzył mnie list od kapitana Nemo. O ile list od Countera dał mi nieco do myślenia (nie będę się rozpisywał dlaczego), Nemo tylko pokazał, że jest osobą niezrównoważoną. Po pierwsze, Action Redaction jest swojego rodzaju forum i jeśli piszę do niego o sobie i własnych problemach (albo sukcesach), muszę liczyć się z tym, że inni czytelnicy odpowiedzą na mój list i być może mnie zbesztają (...). A tak poza tym to kim Nemo jest, adwokatem??? Po drugie, Nemo pisał, jakim prawem normalni ludzie gnoją maniaków komputerowych, a parę linijek potem napisał, że maniacy są lepsi. Jakim prawem napisał, że jest lepszy od innych ludzi? (...) Nemo ma rację - nic mi do tego, w jaki sposób żyjesz ani tobie do mojego życia. Ty idź do komputera i zacznij grać (albo co tam robisz przy komputerze), ja pojadę z kumplami na basen - i wszyscy będą szczęśliwi. Po trzecie, świat realny nie może być gorszy od wirtualnego, ponieważ nie jest ograniczony żadnymi skryptami i niczym innym. W świecie realnym wszystko może się zdarzyć i właśnie to jest piękne. Wszystkie prawdziwe przyjemności dzieją się w realu i niestety to samo tyczy się problemów, którym trzeba umieć się przeciwstawić, a nie uciekać do narkotyków, alkoholu czy... komputerów. Mam tylko 13 lat i wiem, że bardzo mało jeszcze wiem o życiu, ale i tak sądzę, że nie napisałem żadnych głupot.

UndeadVampire

Dobrze sądzisz.

***

W tym sporze są dwie strony, dwa różne punkty widzenia. Po pierwsze, ludzie siedzący bardzo dużo przed kompami, widzący tę drugą stronę jako bandę dresów z bejsbolami w łapach, którzy siłą chcą ich odciągnąć od monitora. Po drugie - ci, którzy siedząc przed kompem zachowują umiar i widzą tych z opozycji jako pryszczatych, rudych okularników, niemogących znaleźć dziewczyny (sam jestem rudy, jak by się ktoś pytał). To po prostu jedna wielka bzdura. Każdy "ludź" jest indywidualną jednostką i nie da się go w 100% zaszufladkować w jakiejś grupie. Zauważyłem, że wielu nieśmiałych czy trudno nawiązujących kontakty ludzi ucieka z realnego świata przed monitor. To całkiem niezły sposób, żeby odpocząć, ale na dłuższą metę można się na tym przejechać. (...) Gadacie z milionem osób, żartujecie, śmiejecie się, przeżywacie miłość i wszystko inne... ale w pewnym momencie oczy zaczynają boleć, patrzycie gdzieś w bok i tracicie złudzenia... ciągle jesteście sami w tym pokoju (...).

Nemo (...), możesz próbować uciekać przed rzeczywistością i myśleć, że zostawiasz ją w tyle, ale kiedy patrzysz przed siebie, czyli tam, gdzie biegniesz, co widzisz? Dokładnie to samo, co z tyłu i obok. Ona jest wszędzie i otacza cię - nie uciekaj przed nią, naucz się ją zmieniać.

red_like_dragon_fall

Refleksje

Dobija mnie ilość "chitóf" na rynku gier komputerowych. Co druga gra to "przełom i na zawsze zmieni historię gier". I ile one żyją w pamięci graczy? Dwa, trzy miechy?

W takim nieformalnym porozumieniu speców od reklamy jest zasada: "Jeśli reklamujesz produkt przeciętny, możesz mówić, że jest najlepszy w świecie; jeśli ponadprzeciętny - pisz, że to absolutna rewelacja i przełom. A jeśli to coś poniżej średniej, używaj określenia "w niczym nieustępujący najlepszym" czy "porównywalny z najlepszym na rynku"". Jeśli będziecie pamiętali o tym, łatwiej wam będzie przebrnąć wśród zgiełku, jaki czynią producenci wokół własnych dzieł. (Z drugiej strony, nie oczekujecie chyba, że ktokolwiek zareklamuje własną gierkę jako "a, taki sobie badziew, zrobiony tylko dla kasy i właściwie plagiat Quake"?) Po to m.in. macie np. CDA, żeby - czytając recenzję - dowiedzieć się, czy dany "chit" rzeczywiście zasługuje na uwagę...

Ale są też giery, które pamięta się latami - one są wciąż żywe, bo były rzeczywistymi punktami zwrotnymi w historii gier - np. Quake, Duke, GTA. A czy ktoś będzie pamiętał np. Max Payne za 2-3 lata? Niewielu. To smutne. Powstaje dużo więcej gier na konsole niż PC-ta. Czyżby komp jako maszynka do gr(z)ania miał odejść w zapomnienie? Przykładem może być GTA, które zaczęło jako świetna gra na piecyka. A teraz? Na konchę zrobili już część 3, robią i 4, a mnie krew zalewa (i mój śliczny biały kaftan), gdy słyszę, że na Peceta jej nie będzie. To jeszcze smutniejsze.

Cóż robić... Należy się cieszyć tym, co jest. Poza tym nie wyobrażam sobie np. uczciwych turowych strategii na konsole (ci, co mają konsole - proszę mnie nie bombardować tytułami "uczciwych strategii na konsole". Konsoli i tak nie mam, a dopóki w coś takiego nie zagram i nie padnę na kolana - nie uwierzę, że to możliwe). PC jako "grywarka" nie umrze, ale faktem jest, że konsole wyrywają mu spory kawałek rynku z pyska.

Odnośnie listu Mazikowskiego (6/02). Dostałeś CDA za darmo, a burzysz się, jakbyś dostał co najmniej g... w twarz. Skoro ci się nie podoba, po prostu to oklej (...). Jak ktoś ci kupi pirata i giera ci się nie spodoba, bo "leee, miała być lepsiejsza..." to co - pójdziesz na bazar i dokopiesz Ruskiemu? Nie? Dlaczego? Aaaa, ma kałasz?

Kuba Horna

Kuba - to, co napisałeś w prywatnej części listu - o wstępie do AR - cholernie mi się spodobało i kupuję ten pomysł. Nie wiem, kiedy to zrobię - ale zrobię. Niezły numer, he, he, he, he.

Zacytujmy

A tak oto widzi graczy i gry komputerowe pewien popularny polski tygodnik. Nic, tylko pogratulować obiektywnego spojrzenia.

"Odgłosy strzelaniny w dziecięcym pokoju - wybuchy i krzyki mordowanych! (...) Coraz częściej słyszymy o próbach przenoszenia do realnego świata doświadczeń z komputerowej rzeczywistości. Dziewiętnastolatek, który zabił kilkunastu nauczycieli w Erfurcie, strzelanie trenował na grze typu ego-shooter".

Cholera, wpadamy w kompleksy - o takich grach (ego-shooter?!) nie słyszeliśmy, musimy się dokształcić! Co prawda, w niemieckiej prasie takowe określenia dla gier FPP czasem się pojawiają - no ale, proszę państwa, tu jest Polska... wypadałoby znać rodzimą terminologię.

"Dwóch amerykańskich nastolatków, którzy maltretowali kolegę z klasy, przyznało, że pomysły podsunęła im pewna gra komputerowa z serii łubu-du".

Bah, nie oni pierwsi. Ci z Inkwizycji też inspirowali się Doomem i Soldier of Fortune ...A w co grał Dżyngis-Chan?

"Czy świat gier to nic innego jak tylko perfekcyjny trening przed zabijaniem i szkoła znęcania się nad słabszymi?".

Tak, proszę pani, autorki tekstu. Nic innego, jeno rzeźnia. Dziwię się, że tak późno to pani dostrzegła. I po co ten znak zapytania, toż to pewne i dawno udowodnione...

"W Polsce wśród młodych internautów furorę robi gra Counter-Strike, w której m.in. dokonuje się zamachów terrorystycznych, podkłada bomby i poluje na polityków (...)."

O tym, że inna grupa graczy przeciwdziała tym działaniom, pani już nie napisała. Nie pasowałoby to do klimatu wypowiedzi czy po prostu ktoś o tym tej pani już nie powiedział?

"Gdyby dokładnie przestudiować popularne gry młodzieżowe, okazałoby się że W KAŻDEJ *[podkreślenie moje - Smg]* ***z medyczną precyzją pokazywane są strzępy rozszarpanych mięśni, połamane kości, rany po kulach czy ciosach zadanych nożem, tryskająca krew itd.".***

Przykłady: The Sims, Need for Speed czy choćby arcyokrutny Tony Hawk's Pro Skater 3, że o cieszącym się ponurą sławą Tetrisie nawet nie wspomnę. A co, te może nie są popularne? A skoro KAŻDA...

"Niektóre gry typu ego-shooter mają dodatkowy klawisz funkcyjny BLOOD BUTTON, pozwalający wybrać szczególnie brutalne efekty".

Słyszałem raczej o parent lock, OGRANICZAJĄCYM lub LIKWIDUJĄCYM owe brutalne efekty - ale pewnie się nie znam na fachowej terminologii i grach...

"W grze "Medal of Honor" gracze mogą sprawdzić, w którym miejscu ciała przeciwnika ulokowali najwięcej kul".

Co gorsza, perfidia programistów sprawiła, że - celem jeszcze większej demoralizacji dziatwy - są tam niewidzialne krew i flaki. Tak jest! Tam też - jak w każdej popularnej grze młodzieżowej - "pokazywane są strzępy rozszarpanych mięśni, połamane kości, rany po kulach czy ciosach zadanych nożem, tryskająca krew itd." - ... tylko my ich nie widzimy. Ale one SĄ. I działają na podświadomość. Tworzą nowych morderców. Niewiarygodne, do czego posuwają się twórcy tak okrutnych i obrzydliwych gier!

A tak na serio - dzieciaki: kontrolujcie to, co czytają wasi rodzice! Starannie dobierajcie im lektury i nie pozwalajcie czytać wszystkiego, co wpadnie im w ręce. Inaczej, i to kiedy się tego najmniej spodziewacie, do pokoju wpadnie hiszpańska inkwiz... ops, nie ten skecz... Wpadnie ekipa rodzicielska z obłędem w oczach i kaftanem bezpieczeństwa w rękach, skrępuje was i zawiezie do psychiatry (albo od razu do więzienia), zdemoluje komp, potrzaska płyty - a wszystko to, zanim zdołacie wybełkotać, że graliście w Raymana czy może FIFA 2002. Ale kto by wam wierzył, sadystom, zbokom i mordercom, perfekcyjnie ćwiczącym ćwiartowanie. Ech, brzydzę się wami, macie krew na rękach! Pfu! Kończę to i idę poczytać ów tygodnik. Może jednak napiszą, do czego strzela się w ego-shooterach? (Swoją drogą wyobrażam sobie ego-shooter zrobiony przez id software :))) [Nie przejmuj się, jeśli nie rozumiesz tego dowcipu - 87% Polek też nie widzi tu żadnej różnicy].

Krawc i szewiec

Smuggler, ty nie wiesz czemu się mówi krawiec i szewc, a nie krawc i szewiec? To przecież wie każde dziecko, bawiące się w piaskownicy (no, chyba że dawno tego nie robiłeś albo co gorsza nigdy). Skoro tego jednak nie wiesz (albo udajesz że nie wiesz), postaram się uświadomić ci to. Tak więc działo się to bardzo dawno temu (jeszcze piaskownic nie wymyślono). Polacy nie wiedzieli jeszcze, że są Polakami i mówili bardzo dziwnym językiem. Wtedy przyszedł do nich Mag Którego Imienia Nie Wolno Było Wypowiadać Ponieważ Było Bardzo Brzydkie i zaczął nauczać poprawnej polszczyzny. Ludzie początkowo nie chcieli go słuchać, bo kazał im mówić np. krawiec i szewc - i dalej mówili po swojemu. Wtedy mag się - ten, tego - wk...urzył i zaczął palić domy każdemu, kto źle mówił. Ludzie bardzo się przestraszyli, stworzyli słowniki i piaskownice, aby nikt nie tracił więcej mienia przez nieświadomy błąd, a każdego, kto własnowolnie nie zastosował się do nakazów - przykładnie linczowano. I tak narodziła się poprawna pisownia "krawiec i szewc" zamiast "krawc i szewiec". Po wielu wiekach ludzie zapomnieli o Magu i zaczęły się mnożyć pytania "Czemu mówi się tak, a nie inaczej". Jednak pamięć o linczowaniu nie zaginęła całkowicie i masz szczęście, Smuggler, że tak mało osób wie, gdzie mieszkasz.

Z wyrazami współczucia (za lincz, który ktoś może kiedyś przeprowadzi),

Malakis

PS A kolejnym dowodem na to, że Smuggler istnieje, jest to, że nikt inny nie powiedziałby: "krawc" i "szewiec".

A jednak - pożyczyłem to od Stanisława Lema... Zatem następne pytanie: czym się różnią trele od moreli?

Ladies' Corner

A teraz z innej beczki. Dzięki ogólne za to, że jesteście - pomogliście mi, i to nawet chyba nieświadomie. Pewnego ładnego dnia poszłam z koleżankami do kiosku i kupiłam CDA. Siadam na ławeczce i zaczynam czytać. Nagle zauważyłam jakiś ruch na ławce z tyłu. Patrzę - a tu cudo, a nie chłopak - i zaczyna się do mnie uśmiechać. Ja, speszona, w końcu mówię "co jest?", a ten odpowiada "nowe CDA"? Fajne są pełne wersje i niektóre recenzje...

Niektóre???! Nie zna się, ignorant!

"...Nie wiedziałem, że takie dziewczyny lubią kompy". I tak się zaczęła nasza znajomość. (...) Na koniec dał mi namiary na siebie, żebym się do niego odezwała. (...) Uwielbiam was, kocham i zrobiłabym dla was wszystko (na serio).

Na serio? No to zrób nam... hm... no... kawę. Nic więcej nie chcemy. (Ale frajerzy z nas, nie?).

PS Czy Czarny Iwan i Eld są wolni?

Słodka 15

Obaj bardzo szybko piszą i szybko znikają po godzinach pracy - ale nie wiem, czy właśnie to miałaś na myśli. Iwan jest wolny... teoretycznie raczej. :P Eld od paru miesięcy zaobrączkowany. (A wiecie, z kim? He, he, jego luba to wokalistka jednej z tych metalowych kapel, których ballady powodują pękanie szklanek w promieniu 100 metrów, a normalne utwory pękanie bębenków usznych w promieniu 200 metrów).

* * *

Pomyślałam, że napiszę ten list (...), bo trochę - chyba - nieadekwatnie do istniejącej rzeczywistości wierzę w ludzką inteligencję. Dlatego jakoś nie mogę dać wiary, że wszystkie te listy z "Ludzi i ludzisków" czy "Panopticum" piszą poważne osoby. Albo je sami tworzycie, żeby czytelnicy mieli się z czego śmiać, albo autorzy piszą takie debilizmy, by zobaczyć wasze komentarze.

Drugiej możliwości wykluczyć nie możemy, natomiast o pierwszej - zapomnij. NIGDY nie było i nigdy nie będzie w AR żadnego wymyślonego przez nas listu. To kwestia zasad.

(...) Najgenialniejsze jednak są zarzuty w stylu "wasze pismo śmierdzi drukarnią" (trudno, żeby śmierdziało np. bimbrownią). (...) Pozdrawiam wszystkich ludzi, którzy tworzą takie teksty jak wymieniony wyżej. Cmok.

Pinkiegingerred

Tak na marginesie, masz fajny charakter pisma (to nie złośliwość - komplement). Jako że sam bazgrzę straszliwie, zazdroszczę szczerze...

Pochwały?

Taak... Rozwijacie się. Zaczynacie mi przypominać zachodnie pisma. Ta okładka, ta szata graficzna. Określę to jednym słowem: arcydzieło. Moim zdaniem, jeśli chodzi o pierwsze wrażenie na półce z wieloma czasopismami komputerowymi, wyróżniacie się. Niektórzy mówią, że nie dbacie o klienta. Bzdura. Przecież czasopismo jest pod każdym względem dopracowane. Smuggler nie żartuje z was dlatego, że go to bawi, tylko dlatego, że dostaje za pajacowanie kasę.

Gdybym nie dostawał kasy, to bym na pewno nie miał nastroju do żartów (Polak jak głodny - to zły) i poszukałbym takiej pracy, za której wykonanie można coś zarobić. (Myślisz, że mi ktoś choćby bułkę za darmo w sklepie da?) Ale myśląc w ten sposób, to np. aktorzy suxx, bo przecież za to, że grają - dostają PIENIĄDZE. A fujjjjj... Poza tym ja nie gram i nie pajacuję - jestem sobą. Ani mniej, ani więcej. A robienie was w balona bawi mnie niezmiennie od ponad 5 lat. :)

Nie wierzycie? [tu zwracam się głównie do czytelników] Ludzie, gdzie wy żyjecie! Smuggler w życiu nie powie wam prawdy!

A, niech stracę - raz w życiu powiem - teraz bredzisz jak potłuczony...

W czasach gdy co piąty Polak jest bezrobotny, człowiek zrobi wszystko dla tych 100 zł.

Dla 100 zł?!! Myślisz, że aż tyle mi płacą za te wygłupy? Stary - 3,50 zł + 0,5 zł premii, jak dobrze pójdzie! I to raz na kwartał!

Chciałbym być waszym redaktorem. Robiłbym to za darmo.

Patryk "Shinor" Zaryjewski

Wykluczooone! Głęboko i serdecznie pogardzamy osobami, które robią coś za darmo - my nawet za każdy od-

dech w redakcji liczymy sobie po 10 gr. (Inna rzecz, że gdy posiedzieć latem w naszym towarzystwie, w upalny dzień - teraz rozumiecie dlaczego.) :) Redaktor, który chce pracować za darmo, nie pasuje do naszego arcykomercyjnego grona kłamliwych sprzedawczyków. :)

Podziękowania

Jo! [tu_wstawcie_typowy_początek_wazeliniarski - nie będę Was zanudzał tym, co wiecie (^_^)] (...) Jestem z was dumny! Dlaczego? Oglądając inne czasopisma o podobnej tematyce myślałem, że z grami [a właściwie z subkulturą graczy - można tak to nazwać?] związany jest tylko seks, alkohol, wulgaryzmy i inne rzeczy, które nie mieściły się w moim zakresie moralności. Lecz pewnego pięknego dnia, będąc u kumpla, zobaczyłem wasze czasopismo. I od tamtej pory zmienił się mój pogląd na świat gier. Okazało się, że z graczem nie muszą się kojarzyć wyżej wymienione rzeczy! Uważam, że dajecie ludziom takim jak ja nadzieję na lepsze traktowanie ze strony otoczenia. I za to wam dziękuję!

...Hę? [tu beknięcie, czknięcie i... westchnięcie tudzież smarknięcie w palce] :) Znaczy mówisz, że myśmy "kurturarne" ludzie są? Noooo... panowie! Od was zależy, jak będziecie traktowani! Jeśli w towarzystwie ktoś nie potrafi mówić o niczym innym, tylko o grach i to w sposób "i **** ja go **** wtedy **** z rakietnicy **** aż się **** wy..." itd., będzie traktowany jak dresiarz czy inny kibol. Ale to już nie wina gier, a gracza...

Dziękuję wam, choć nie jestem typowym graczem - wolę wykorzystywać komp do bardziej twórczych celów, takich jak programowanie, tworzenie grafiki czy stron WWW. Przyznam się, że częściej robię coś z tych "twórczych" rzeczy, niż gram, ale to chyba dobrze? ;) Mej de fors bi łif Ju!!!

Darth Drako

Dobrze? Powiedziałbym, znakomicie, ale by wyszło, że na własne życzenie odbieram sobie chleb... więc powiem może - nieźle, nieźle... maj jong padałan.

Ja wam dam "zgreda"!

Czytam CDA od 3 lat i... cieszę się, że się zmienia! Zmiany idą w dobrym kierunku i nie rozumiem, o co chodzi niektórym z tym "brakiem klimatu". A teraz go nie ma??? Jest i to bardzo przyjazny, ciekawy i "żywszy". (...) A tak poza tym - mam 39 lat. Gram od 1997. Prezes mojej firmy ma 36 lat i też jest zapalonym graczem. Tam, gdzie pracuję, są goście grubo po 40 i tłuką, ile wlezie. I niechby kogoś ktoś nazwał zgredem!

Gustaw [G-6]

Dla mnie "zgredziarstwo" to bardziej stan umysłu niż ilość lat na karku (trzeba się jakoś pocieszać). :) Zgredziarstwo - jeśli idzie o mnie - to zastygnięcie w schemacie, patrzenie na świat w ten sam sposób i niechęć do wszelkich zmian tudzież do wszystkiego, co wyłamuje się schematowi, do którego dany osobnik przywykł. I muszę powiedzieć, że wśród małolatów (czyli ogólnie osobników poniżej 20 roku życia... [trzeba się odegrać]) :) z niepokojem stwierdzam narastające zgredziarstwo. To ci nastroszeni, poważni, skrzywieni, marudzący na wszystko, wiecznie niezadowoleni i nieszczęśliwi - bo świat nie chce być taki, jak oni by chcieli, i nie daje im wszystkiego, czego pragną. Prawda, że znacie wielu takich? Niestety.

Znów to samo (w) CDA?

Jest piękny dzień, słońce przygrzewa, a ja nie mam co robić - otwieram CDA, patrzę: I ZNOWU TO SAMO.

Od czasu do czasu planujemy - zamiast recenzji gier - zamieszczać przepisy kulinarne i plotki z wielkiego świata. Będziesz szczęśliwy, bo będzie wreszcie COŚ INNEGO?

Zdecydowałem się napisać do was, ponieważ nie podoba mi się kilka rzeczy w waszej gazecie: na CD zamieszczacie za dużo gier, a za mało programów. Dlaczego co miesiąc jest Media Player, DirectX itp., a nie ma (lub są 2-3) innych programów.

Czytaj FAQ. (To chyba najczęściej używane przeze mnie zdanie w ciągu ostatnich 3 lat redagowania AR...) Popatrz - kupujesz po raz pierwszy pismo o grach. Komputer masz od wczoraj. Instalujesz demko - a tu "potrzebny DirectX". Patrzysz na CD - nie ma DirectX. A to lamerzy. O, ale zamiast tego napisano: "DirectX jest na CD w nr takim i takim". Znaczy zmuszają mnie, żebym jeszcze kupował archiwalia?! A to złodzieje, oszuści i wydrwigrosze! Już więcej nie kupię ich PISMA. Pojął?

Dlaczego nie było u was Internet Explorer 6 lub Acrobat Rearder 5?

A dlaczego w liście nie wspomniałeś o tym, że nasi piłkarze w 1982 zdobyli 3 miejsce na Mundialu? Pewnie dlatego, że gdybyś chciał pisać o wszystkim, o czym ktoś akurat chciałby poczytać, to byś szybko nie skończył, a list miałby z 10 km długości... Acrobata (choć może nie w wersji 5.0) znajdziesz właściwie na każdym CD z pełną wersją gry...

Jeżeli chodzi o dema gier, nie lepiej byłoby dawać tylko te, których pełne wersje dostały w waszych recenzjach 10 (ewentualnie 9) pkt.?

Po pierwsze, zwykle dema pojawiają się PRZED grami (ba, to wręcz reguła) - i co wtedy? Poza tym dajemy to, co się pojawi i wy oceniacie, która gra jest dobra, a która nie. Nie każdy lubi, kiedy mu podsuwają talerz pod nos i nie ma możliwości wyboru dania. My dajemy wam menu z demami - samodzielnie próbujcie, co wam z tego smakuje.

Co miesiąc dajecie 2 pełne wersje gier. Te gry najczęściej są tak stare, że już po screenach w gazecie - nie chce mi się ich wkładać do CD.

Pomyśl, że jesteś co najmniej 3-5x starszy od każdej z tych gier. Zatem nawet nie chce mi się z tobą rozmawiać. Nieważne, co masz do powiedzenia - stary jesteś i w związku z tym do niczego - do widzenia, cześć. I jak ci się podoba takie podejście do korespondenta? Nie bardzo? A czemu w ten właśnie sposób oceniasz cudzą pracę?

Może byście dali coś nowszego - gry z zeszłego roku itp. Albo zróbcie konkurs z nagrodami (np. roczna prenumerata CDA), która gra podoba się czytelnikom i według tych sondaży wybierajcie pełne wersje.

Facet... grhhh... Ostrzegałem kiedyś, że jak ktoś jeszcze raz wpadnie na ten GENIALNY pomysł, będę mordował za pomocą zardzewiałych grabi?! Ostrzegałem! Więc teraz bądź czujny, kiedy wychodzisz na ulicę... Jak ty nie czytasz FAQ-u, ja nie mam litości.

Swoją drogą, każdy czytelnik CDA (przeważnie młodzież) oprócz gier z waszej gazety kupuje jeszcze przynajmniej 1 na miesiąc pełną wersję - 3 gry przejść w miesiąc, szczególnie jak jest szkoła czy praca - trochę trudne. Nie lepiej byłoby dawać co miesiąc 1 pełną wersję jakiegoś programu (np. Office 95 :)))?

Wiesz, ile czasu zajmuje przejście całego Office 95?! I tipsów do tego nie ma!

W waszej gazecie brakuje kursów programowania, ewentualnie tworzenia profesjonalnej grafiki.

Skoncentrujemy się na nauce "profezjonalney" ortografii. :) (Tym, którzy zaczną marudzić, że od razu czepiam się jednego byka, informuję, że to jest ten OCALAŁY - w oryginalnym liście żerowało całe stado).

Co prawda, były kiedyś jakieś kursy, ale ich poziom można określić na 3/10. Powinniście w każdym numerze pisać taki kurs i nie rozkładać go na dłużej niż 3 numery.

A ty powinieneś uczyć angielskiego na profesjonalnym poziomie i to w czasie 3 tygodni. I żebym potem mógł czytać i rozumieć Szekspira w oryginale. Sam sobie zaprzeczasz! Profesjonalny kurs obsługi np. 3D MAX (ciekawe, skąd czytelnicy wezmą legalne kopie czegoś takiego, hę? A piratów uczyć nie zamierzamy!) to POTĘŻNY, gruby podręcznik i długie miesiące studiowania. A tu, profesjonalny kurs - trach, bęc! - trzy numery po parę(naście) stron. Chciałbyś pójść do chirurga, który skończyłby Akademię Medyczną w trzy miesiące, ucząc się z podręcznika grubego na 100 stron? Bo ja nie. A tak w ogóle to CDA nie jest pismem dla profesjonalistów. Chyba że mówisz o profesjonalnych graczach.

Wasze kursy nie powinny również przypominać tych książkowych (500 stron, istotnej treści 100). Kursy powinny być zwięzłe i łatwe w zrozumieniu, nawet dla największych lamerów.

Poza tym powinniśmy zlikwidować głód na świecie, wytępić komary (albo przekonać je, żeby zamiast gryźć, wdzięcznie i słodko ćwierkały) i sprawić, by polscy politycy zaczęli GODNIE się zachowywać. Czemu nie - co to dla nas. :) Fajnie, że masz taką wiarę w CDA i myślisz, że wszystko możemy - niestety. Jak sam - po sobie - widzisz, nie potrafimy, mimo wieloletnich wysiłków - wbić co poniektórym czytelnikom do głów, że jesteśmy PISMEM, że POWINNI CZYTAĆ FAQ itd. A ty wymagasz, żebyśmy nauczyli takiego kogoś obsługi skomplikowanych programów? Oj, oj, oj. To już wolę mielić wodę na proszek. Szybciej skończę.

(...) Wiele konkurencyjnych czasopism średnio jest 2 zł tańsza, nie lepiej by było zjechać trochę z ceny, np. do 16,99?

Jak dużo? JEDNO - o jakieś 20 stron chudsze, 1 CD mniej i bez pudełek na CD, z jedną pełną wersją. Uważasz, że 2 zł za to wszystko to dużo? (Nie atakuję tego pisma - pokazuję tylko, że jeśli kosztujemy więcej - dajemy też więcej...)

Proszę, aby zamieścić ten list w całości w Action Redaction, a nie w FAQ-u.

...bo inaczej go nie przeczytam, bo FAQ jest dla lamerów, a nie debeściaków. Jassssne.

PS Czytając CDA 7/2002, natrafiłem na test na hakera, nie będę komentował pytań tam zawartych (co za lamer to pisał?).

W słowniku debeściaków zwrot "co za lamer to pisał" znaczy "cholera, nic z tego nie rozumiem... czyli to musi być strasznie głupie". A kto? Taki tam lamer, bodaj Kevin Mitnick, a co?

Nigdzie w gazecie nie natrafiłem na wyjaśnienie sposobu punktacji.

kargul63

A zauważyłeś tekst niemal na samym początku: "Jeśli NIE rozumiesz systemu punktacji, nie czytaj dalej"?

Ciekawski

Piszę do was, ponieważ ciekawi mnie, czy pracujecie w jednym budynku z redakcją "Clicka".

To musiałby być NAPRAWDĘ duży budynek - od Wrocławia do Warszawy jest kilkaset kilometrów. Wprawdzie "wszyscy Polacy to jedna rodzina", ale nawet rodzina niekoniecznie musi mieszkać pod jednym dachem. Czasem nawet nie powinna :).

Jeszcze jesdna sprawa - czy w "Action Plusie" piszą te same osoby co w "CD-Action"?

Nie. To znaczy zdarza się autorowi CDA napisać do APlusa (i na odwrót), ale nie za często.

Czy prawdą jest, że Gambler upadł "zarżnięty przez nieudolnego wydawcę", bo mi się wydaje, że był troszeczkę inny powód...

To wiedzą tylko redaktorzy Gamblera, a i to zapewne nie wszyscy. My nie wtykamy nosa w cudze (i bolesne) sprawy. Wiemy, że już go nie ma - i to nam wystarczy...

Teraz na inny temat. Czy Mr Jedi zamierza jeszcze kiedyś wrócić do pisania w AR, a może nawet do recenzji.

Myślę, że czasem coś napisze... ale gościnnie. "Kawaii" to jego główna miłość.

Ty, Smuggler, też mógłbyś zrecenzować kilka gierek.

Zdarza mi się, a żebyś wiedział... ale nie pod xywką Smuggler. Po prostu Smuggler nie jest od recenzji - i już. Ciekawe, czy zgadniecie, jak brzmi moja druga xywka. :P

Podoba mi się wasz styl, ponieważ nie wytykacie błędów innym pismom. I nie rozpisujecie się o tym "jaka ta konkurencja paskudna".

MUMIN Z GILONII (doliny Muminków)

Jak już pisałem, nie lubimy wtykać nosa w cudze sprawy i komentować publicznie cudzych poczynań. Po prostu robimy swoje - czyli CDA. I tylko to nas interesuje...

Ludzie, co wy robita?!

Zauważyłem, że ostatnio AR przerodziło się w forum dyskusyjne! Większość listów nie jest do was, ale jest reakcją na listy czytelników z poprzednich miesięcy. Ludzie, zapiszcie się na jakieś forum! A jeśli macie ochotę kogoś skrytykować, wejdźcie na jakiś chat - tam zazwyczaj ludzie nie grzeszą zbyt dużym IQ i można bez ryzyka "zbluzgać" kogoś (słowo jakże niepolskie, a jakie popularne, nieprawdaż?). Czy nie męczy was czytanie tysiąca listów typu: "X powiedział, że... a moim zdaniem wcale nie... tylko..."! O, narodzie mój, do czego zmierzasz?!

AR powstał w końcu z myślą o czytelnikach... Jeśli dana wypowiedź inspiruje ich, irytuje czy zachwyca itd. - dają temu wyraz i ja to publikuję. A już wasza głowa w tym, by błysnąć oryginalnym tekstem. To jak z płukaniem złota - dużo piasku trzeba przez sito przesiać, by w końcu zobaczyć parę grudek złota. Ale i tak to się opłaca.

Kolejna odezwa do "ludzi". Czy zauważyliście, jak popularne stały się nicki KRADZIONE? Mówię tu o ksywkach typu Zeratul, Morpheus, Protoss czy Neo. Kochani rodacy: JEŚLI OBEJRZELIŚCIE CIEKAWY FILM, PRZECZYTALIŚCIE CIEKAWĄ KSIĄŻKĘ, GRALIŚCIE W EKSTRA GIERKĘ, NIE MUSICIE OZNAJMIAĆ TEGO CAŁEMU ŚWIATU POPRZEZ PODPISYWANIE SIĘ JAK BOHATER WW. Czy naprawdę nie macie tyle wyobraźni, żeby coś wymyślić? Coś niepowtarzalnego? Czy wiecie, jaką satysfakcję daje własny, niezależny nick? Nawet jeśli ktoś będzie miał taki sam (ja spotkałem gościa z "moim" nickiem), to i tak będziecie mieli świadomość, że to przypadek - i takich ludzi jest niewielu. A byliście kiedyś na cza(t)cie? Wyobraźcie sobie, ile osób podpisywało się Neo po obejrzeniu "Matrixa" (Albo Geralt po "Wiedźminie" [ale kaszankę odwalili...]) Ja sam mam kilka nicków i wiem, że każdy z nich jest unikalny i że dane osoby rozpoznają mnie po nich (...).

Piotr "Mac_Aaron" Madetko

Yeah - rzekł Mac_A...bra. :)

Panopticum
Kącik listów DZIWNYCH

Wszyscy mówią, że AR jest the best itd. To nieprawda!!! AR _BYŁOBY_ the best, gdyby pojawiały się w nim nowe osoby. Jak spojrzę na kilka ostatnich numerów, widzę listy tylko Countera...

Całe dwa... z czego drugi to reakcja na reakcję względem jego pierwszego listu. :)

...kapitana Nemo.

Aż jeden... i reakcje w tym numerze.

Jackala i Helmuta spod 13. :)

Hę?

Np. ten list jest czwarty, który do was piszę, a nie zostanie wydrukowany, bo ja przecież jestem tylko zwykłym kmieciem ze wsi.

Oooo, tu widzę jakieś ciekawe "pańszczyźniane" kompleksy, do tego przemieszane z niezrozumieniem idei AR. Tu nie drukuje się listów osób, które piszą CZĘSTO. Tu są drukowani ci, których listy z tych czy innych powodów nas zainteresowały. Mnie g...uzik obchodzi, skąd jesteś. Czy napiszesz z Nowego Jorku czy Starego Parzęczewa - twoja sprawa. Istotne jest tylko, byś treścią własnej wypowiedzi przekonał mnie, że warto ją opublikować. Jak widzisz, za czwartym razem jednak ci się udało.

CDA mogą czytać tylko grube ryby z miasta.

To ciekawe - skoro piszesz, żeś (chudym zapewne) kmiotkiem ze wsi - w jaki sposób zdołałeś sprawdzić, że nie ma cię na łamach AR? :) CDA może czytać każdy, kto umie czytać i ew. ma za co kupić (albo choć kumpla, który już kupił).

To się nazywa bezczelność! Tysiące ludzi do nas piszą, a w tu w koło Macieju. Ciągle te same osoby...

...Które wiedzą, że bez 100 zł włożonych do koperty albo podpiętych pod e-mail nie mają co marzyć, by się wedrzeć na łamy AR. Wiem, że drukowanie za 100 zł listu to bezczelność, ale cóż począć - jak więcej, dranie, dawać nie chcą. (A ja uważam, że 500 zł to minimum.)

A tak serio - na łamach zdarzają się listy, które nawiązują do wypowiedzi np. Kapitana Nemo czy Countera - świadczy to o tym, że te listy wzbudziły emocje czytelników. Czyli - dobrze je wybrałem. Wydaje mi się, że nieuważnie czytasz AR, patrząc raczej tylko na podpisy czy przebiegając wzrokiem po listach, by wyłowić z nich xywki. Dla ciebie AR jest tylko czymś w rodzaju celu do osiągnięcia (MUSZĘ tam być wydrukowany!), a nie miejscem, gdzie zamierzasz dzielić się z innymi przemyśleniami. I może dlatego właśnie, mimo AŻ czterech wysłanych listów, masz problemy z przebiciem się przez tych "samych swoich".

...Wszyscy inni tracą pieniądze na znaczek pocztowy czy prąd, jeśli piszą e-mail.

A ja - skoro już jesteśmy przy tak trywialnych sprawach - tracę potem cenny czasy (dosłownie, w końcu każda minuta mojej pracy kosztuje i to wcale nie tak mało!) na czytanie listów, które są po prostu... no, niewarte poświęconego im czasu (dajcie, czemu nie dacie, proszę, żebyście dali, pozdrówcie ode mnie Anię z VI b, może wtedy na mnie spojrzy i gumowe kurczaki). [Ziiiewnięcie] Fascynujące, nieprawdaż? :) Jeśli piszesz do AR i myślisz, ile cię to kosztuje - to tak, jakbyś zaprosił dziewczynę do kina, a potem kazał jej zapłacić za własne towarzystwo + bilet + popcorn + koszt mydła, którym się umyłeś przed randką. Troszkę - hm, troszkę? - dziwne to...

Dajcie też szansę innym. Niech się wykażą!

O, właśnie!!! Teraz powiedziałeś mądrze. "Niech się wykażą!". Ale to WY dajcie mi szansę! Napiszcie fajny, ciekawy, mądry, śmieszny albo nawet głupi - ale fajny - list. I macie jak w banku, że pozwolę się wam wówczas wykazać na łamach bez żadnej łaski czy protekcji.

Ja np. zmarnowałem już 4,40 zł na znaczki, nie licząc kopert + kartek, tusz z drukarki i mój cenny czas, aby dojść na pocztę. :)

To nie jest niestety śmieszne. :(

PS Pamiętacie mój numer z grubą kopertą?

Dostajemy stosy listów, w tym wiele grubych kopert...

A może jej w ogóle nie otwarliście, co?

Saper

Tak, masz rację. Wyszukuję wszystkie listy z xywką Saper i wywalam je bez czytania (tak jak ten). Zapisałem cię przecież na dnie mojego czarnego serca jako Wroga Publicznego nr 1. Czy takie wyjaśnienie przyczyny twojej nieobecności na łamach AR cię urządza? Mam również nadzieję, że będziesz szczęśliwy, iż w końcu udało cię się wskoczyć do tego działu. Sam oceń, co lepsze - brak publikacji listu czy też jego wydrukowanie? :)

Normalsi?!

Nie będę się was czepiał, że piszecie ze macie nakład XXX.XXX a w rzeczywistości macie taki i taki. Nie będę się czepiał ze AR ma tylko 4 strony i ze 25% pisma to reklamy. Ale czepię się jednego. ODPOWIEDZI W AR. Ludzie co się z wam porobiło? Kupuje was może od niedawna (nr 45), ale zdążyłem się z wami dostatecznie dobrze zapoznać. Robicie się coraz mniej chamscy, opryskliwi, sarkastyczni. Zaczynacie (O ZGROZO) odpowiadać na listy JAK NORMALNY CZLOWIEK!!! Chlip! (...) Ludzie proszę (nie - błaaaaaagam) bądźcie sobą. Nie róbcie z siebie kretynów z powodu XXX (zaiksowane umyślnie) ludzi, którzy chcą, żebyście się tak zachowywali.

Spokojna głowa. Tytusowi de Zoo potrzeba było ponad 30 lat, żeby się uczłowieczyć - nam co najmniej 50 lat zajmie, by nieco znormalnieć.

Czepię się jeszcze jednej rzeczy. Objętości takiego fajnego kounciqa, jakim jest "Na luzie". Dlaczego tylko 2 strony?

Z umiarkowanym poważaniem - PaRaGaS

Właśnie po to, żebyś czuł głód tego działu. Stąd też "mniej czytania - więcej śmiania". :) Wyobraź sobie 200 stron Na Luzie - zasnąłbyś z nudów - góra - na 90...

Ludzie i ludziska

Dlaczego wasze pismo nie ma 2000 stron, a przy każdej recenzji nie jest dołączona pełna wersja gry bądź też programu opisywanego w danej recenzji. Poza tym okładki powinny być z papieru, którego nie można podrzeć, a strony zrobione z wodoodpornego, żeby można było nad nim jeść i pić. Wtedy nie zostawałyby odciski palców na gazecie. No i jeszcze papier toaletowy, żeby można było czytać w WC, nie martwiąc się o skończenie tego przecież najbardziej potrzebnego i podstawowego surowca. Do każdego numeru dołączajcie jeszcze 50$, a do co drugiego kluczyki do audi TT. Poza tym wydawajcie czasopismo raz na tydzień albo nie - raz dziennie. No i kwestia najważniejsza - niech kosztuje, powiedzmy, 5 zł. Oświadczam, że jeżeli nie spełnicie tych żądań, mój kot przestanie was czytać (zapytajcie mnie, czy mam kota?). ;)

Po co pytać, skoro widać - wyraźnie masz kota, i to sporego.

Przy okazji chciałbym pozdrowić zespół osób, odpowiadających na listy czytelników i podający się za Smugglera oraz wszystkich innych jednoosobowych ludzi o nicku Smuggler.

[???]

Dziękujemy! [powiedziała chórem 13-osobowa ekipa udająca Smugglera]

* * *

Szanowni Państwo, mieszkam w [ciach!] ***7 km od Andrychowa. Chciałem was poinformować, że mam komputer: procesor 486, 8 MB RAM, CD x2, HDD 329 MB, Win 95, karta grafiki S3, karta muzyczna SoundBlaster 16. Co o tym sądzicie?***

[namiary znane]

Współczujemy. Gdy kiedyś byłem w muzeum (bo akurat padało na dworze), widziałem, zdaje się, coś podobnego z karteczką "druga połowa XVIII wieku". Ale tamto działało na parę (koni), więc być może masz coś troszkę lepszego i ciut nowszego. Nasza rada? Odczekaj jeszcze parę lat i oddaj do muzeum - za zabytki i antyki można ponoć zgarnąć ogromną kasę. Ale już wcześniej możesz na tym zyskać - wystarczy położyć na kompie karteczkę z napisem "to na nim Wybicki napisał Mazurek Dąbrowskiego", ew. "pierwszy komputer na terenie Polski po roku 1945 - sprawny do dziś!", po czym oprowadzać wycieczki i kasować szmal za bilety.

PS Ale bez przesady - tekst w rodzaju "to na nim napisano "Bogurodzicę"" będzie już w złym guście. Wszyscy przecież wiedzą, że wtedy wszyscy mieli co najwyżej Amigi i Atari ST czy inne abakusy.

* * *

Pewien chłopak powiedział, że komp mu nie działa. Idę do gościa i stwierdzam, że kretyn skasował plik command.com. Pytam go, czemu to zrobił, a on "więc to nie byli Commandosi?"...

Bartek vel Skater

He, he, he. :) To teraz pewnie skasuje, no np. autoexec.bat - bo pomyśli, że to Grand Theft AUTO, albo BATman (albo program do projektowania batmobila). Co za ludzie. ;))

* * *

A oto oficjalny (to tak a propos listu niejakiego SArnaha z numeru 09/2001) western dla wariatów:

Wio! Patataj! Patataj! Patataj! Patataj! Patataj! Patataj! Patataj! Patataj! Patataj! Patataj! Patataj! Patataj! Patataj! Patataj! Patataj! Patataj! Patataj! Patataj! Patataj! (...)Patataj! Patataj! Patataj! Patataj! Patataj! Patataj! Prrrrrrr!

Rifle

A ja zacytuję mój ulubiony fragment z pewnego westernu "ściągnięty silną ręką mustang przysiadł mu na zadzie". Albo: "Patrzysz? - Apaaaaacze! Gdzie?! I nic nie wiiiidzeeeee!". :) (PS A tamten cytat z "innym miastem" - co konkurs ogłosiłem - to też z westernu...)

Ludziom mieszali w głowach
Smuggler & Mr Jedi,
kowboje na krowach

I jeszcze mały komunikat do Marty K. - na obu przesłanych dyskietkach były tylko SKRÓTY do plików, a nie pliki!

Tipsy

Age of Wonders 2

Naciśnij: **CTRL + SHIFT + C**, a gdy usłyszysz dźwięk, wpisz:

gold - kasa na maksa
mana - pełno many
explore - odkrywasz całą mapę
fog - wyłącza "dymy wojny"
research - masz wszystkie zaklęcia
win - wygrywamy!
freemove - chodzisz, ile chcesz
towns - widzisz wszystkie miasta na mapie
lose - przegrałeś!
spells - możesz rzucać zaklęcia, ile chcesz
instantprod - produkcja na maksa
instantres - badania na maksa
ai - włączasz AI swoim postaciom
upgradehero - "podkręcamy" bohatera
emergehero - wzywasz nowego bohatera (?)
cityspy - szpiegujemy w miastach wrogów

Army Operations

Chcesz zaliczyć wszystkie kursy? W katalogu z grą znajdź podkatalog Save, tam odszukaj swoją zgrywkę (powinna mieć rozszerzenie .txt) i zastąp zawarty tam tekst przez ciąg znaków:
511,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,0,

Wgraj plik, uruchom grę. (Wcześniej jednak zrób kopię swego save'a!)

Atrox

W czasie gry naciśnij [~], wpisz kod, naciśnij **Enter**.

capture the hill - wygrałeś!
whats the hurry up - szybkie budowanie
cool atrox - niewidzialne jednostki
curse the enemy - wykańczasz wszystkie jednostki wroga na planszy
destroy the enemy - baza wroga wybucha!
destroy my town - teraz twoja leci w powietrze
slaughter jack - giną wszyscy na planszy
something special for you - upgrade jednostek i budowli
atrox power up <#Muon> <#Quark> - dostajesz po # danego surowca
show fps - widzisz koreańskie... zresztą sam zobacz :)
CL Ver - jeszcze więcej tego samego :)
the rich men deed up - ???
overt the rainbow <#> - ???

Championship Manager 2001-2002

Tanie kupowanie

Działa także z innymi Championship Managerami. Wybierz grę z ligami angielską, hiszpańską i włoską. Jeśli chcesz podpisać tani kontrakt z graczem jednej z nich, zrób, co następuje:
1. Przejdź do Add Managera i wybierz drużynę, w której gra dany zawodnik.
2. W nowej drużynie przenieś zawodnika do rezerw lub drużyny B.
3. Umieść go na liście transferowej - będzie warty pół miliona.
4. Wróć do własnej drużyny i złóż ofertę.
5. Zmieniaj drużyny, by akceptować kontrakty aż do momentu, gdy twój dream team będzie gotowy! Uwaga: możesz zrezygnować z posady tylko wtedy, gdy kontrakt został już sfinalizowany - inaczej nici z transferu!

Młodzi zawodnicy, którymi warto się zainteresować:
Jonathan Macken - Tranmare
Bobby Zamora - Brighton
Jermaine Jenas - Nottingham Forest
Dean Ashton - Crewe
Carl Lurie - Hyde Utd
Brett Ormerod - Blackpool
Chris Greenacre - Mansfield
Matthew Etherington - Tottenham
Jason Koumas - Tranmare
Andy Parkinson - Tranmare
Jon Harley - Fulham
Mark Fotheringham - Celtic
David Healy - Preston
Luke Chadwick - Man Utd.

Daikatana

Dopisz do linii komend: **[Space] +set console 1** (czyli: daikatana.exe +set console 1). Uruchom grę, wciśnij tyldę [~] i wpisz:

CHEATS 1/0 - cheats ON/OFF
SCREENSHOT - zgrywasz screen
GOD - god mode
HEALTH x - energia na poziomie x (x=>100)
WEAPON_GIVE_1-0 - masz bronie nr 1-10
MASSACRE - wykończasz wszystkie stwory na danym levelu
NOTARGET - niewidzialność
NOCLIP - przenikanie przez ściany
CAM_TOGGLE - ujęcia kamery
CAM_NEXTMON - kamera centruje się na następnym potworze
TIMESCALE x - szybkość gry (gdzie x = 1.0 standard)
MAP x - skok na level o nazwie x
BIND x - bindowanie klawiszy
god - god mode
g_unlimited_ammo 1 - nieskończona amunicja
rampage - rampage mode
health # - zwiększa zdrowie o #
weapon_give_# - dostajesz broń numer # (od 1 do 10)
massacre - masakruje wszystkich wrogów na obecnym poziomie
notarget - niewidzialność
noclip - przechodzenie przez ściany
cheats 0 - wyłącz wszystkie tipsy
cam_toggle - przełącza na następną z trzech kamer
cam_nextmon - przełącz kamerę na następnego wroga
screenshot - zapisuje wygląd ekranu na dysk

•Lepsze współczynniki

Aby poprawić jakiś współczynnik (power, attack, speed, acro, vitality), wpisz w konsoli:

boost x, gdzie **x** jest nazwą współczynnika [np. boost speed]. Jeśli chcesz podkręcić je wszystkie, wpisz: **boost all**. Możesz stosować do woli.

Delta Force Task Force Dagger

Podczas gry naciśnij [~], po czym wpisz:

ClayburnFallmont - amunicja na maksa
StanGable - nieskończona amunicja
JeffersonDarcy - mega Hitpoints
AceEvans - niewidzialność
RogerPhilips - wsparcie artylerii

Druuna: Morbus Gravis

Idź do konsoli z lewej. Litery wybiera się za pomocą kursorów; zatwierdzasz **OK**. Jako pierwszy cheat wpisz **CHEATON**, a potem dowolny z poniższych:

AP<0-9> - wybór poziomu
A50OK. - przejście poziomów AP0-AP9
ABRHAM21 - dostęp do wszystkich map
DRUUNA1 - nago
DRUUNA2 - w bieliźnie
DRUUNA3 - jako Lara C.
DRUUNA4 - jako Wonder Woman
DRUUNA5 - jako Spider-Man
LUCEOK - podświetla ciemne poziomy
MEMOK - wszystkie wspomnienia
OGGOK - wszystkie przedmioty

Hooters Road Trip

Wpisz podczas gry:

RT-CHEAT - aktywizuje cheat mode
RT-CARS - wszystkie samochody
RT-COMPLETE - wszystkie trasy
RT-NEXT - kolejna trasa
RT-SLOW - dodatkowe wozy

Muscle Car 2 American Spirit

Podczas gry naciśnij **TAB**, wpisz cheaty, puść **TAB**.

UNOCOP - policyjny wóz
UNOCASH - dostajesz $10 000
UNOSPEED - dużo większa prędkość

Mobile Force

Naciśnij [~] podczas gry i wpisz: **horsey** - aktywizujesz cheat mode, teraz możesz wpisywać poniższe kody:

god - god mode
teamgod - god mode dla całej drużyny
Amphibious - oddychasz pod wodą
Fly - latamy!
Ghost - ...i przechodzimy przez ściany
Loaded - wszelka broń
SetTeam # - zmiana zespołu (wpisz **0** lub **1** zamiast **#**)
Invisible - niewidzialność
KillPawns - zabijasz wszystkich graczy kontrolowanych przez komputer
KillEnemy - zabijasz wszystkich graczy
KillCars - wybuchają wszystkie samochody na danym levelu
ExpireCars - samochody na całym levelu zużywają się
ViewN - kamera patrzy oczyma kolejnego gracza (zamiast **N** - nr gracza)
ViewMe - pierwotna praca kamer
SetJumpZ - ustalasz wysokość, na jaką możesz skoczyć
SetSpeed - ustalasz szybkość, z jaką możesz się poruszać
SetWeapons - wybór broni dla członków zespołu

WarCraft 3

Naciśnij Enter, wpisz kod, naciśnij Enter. Gdy wszystko zrobisz jak trzeba, pojawi się komunikat **"cheat enabled"**.

iseedeadpeople - odkrywa mapę
allyourbasearebelongtous - wygrywasz!
somebodysetupusthebomb - przegrywasz!
thereisnospoon - nieskończona mana
whosyourdaddy - niewidzialność
greedisgood - po 500 złota i drewna

Niektóre z cheatów (**iseedeadpeople, whosyourdaddy, thereisnospoon**) możesz wyłączyć poprzez ponowne **wpisanie**.

Czy odebrałeś już swój NOWY CD Prezent?*

*CD Prezent - czyli co miesiac nowy zestaw gier dodajemy bezpłatnie do każdego zamówienia za wyjątkiem zamówień na same katalogi.
**Oferta aktualna do ukazania się kolejnego numeru CdAction

FAJNA SERIA tylko 19.90

3 w 1 (zułka+darkmoon+mr.tomato) | j.p. | kajko i kokosz w krainie borostworów


skaut kwatermaster | target | seven kingdoms | rage of mages 2 | wargasm


przeklęta ziemia | tonic trouble | shadow company | unreal | death kartz


samouczek corel draw | samouczek corel draw 44,90 | Pet racer 44,90 | Spider-Man: The Movie 158,90 | Age of wonders 2 64,90


- **wirtualne studio wizażu** 34,90 — Makijaż, fryzury, kolory, doskonały upominek dla płci pięknej
- **Disciples 2 mroczne proroctwo** 96,90
- **gta 3** 92,90 — U nas w pakiecie GTA 1 i koszulka gratis
- **wnerwiony działkowicz** 29,- — Działkowicz w opałach, krety atakują, na co czekasz? Pomóż!
- **Nina kroniki agenta** 18,90


- **mafia** 92,90 — bijatyka, pościg, strzelanina, zamów teraz, premiera już w sierpniu
- **3D gamemaker** 68,90 — Czy już wiesz jak to jest zagrać we własną grę?
- **settlers IV trojanie i eliksir mocy** 44,90 — Najnowszy dodatek do Settlers IV
- **sims premium** 189,90 — The Sims, Sims randka, Sims balanga, Sims światowe życie
- **sims WAKACJE** 72,90


- **magix Music Tool Kit** 169,- — Studio muzyczne szczególnie polecamy dla posiadaczy midi
- **magix DJ Remixing Kit** 39,- — 3 w 1, program do miksowania RemixR, Music Maker i zestaw sampli 3CD
- **magix DJ JEAN music maker** 29,90 — Niepowtarzalny DJ Jean i jego autorskie sample + Music Maker
- **magix mp3 maker + Encoder** 29,90 — Nagrywanie, zarządzanie, odtwarzanie i wiele więcej a wszystko bez limitów
- **magix music maker g5 deluxe 4CD** 39,90 — Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki. 3CD i symboliczna cena


- **magix video maker deluxe** 189,- — Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - słowem studio wideo na maksa
- **magix HIP HOP maker** 39,90 — Idealne narzędzie dla Hip Hopa, a najfajniejszy jest scratchbox!
- **magix techno maker** 39,90 — Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
- **magix piano & keyboard workshop** 99,- — Nauka gry na pianinie i syntezatorze
- **magix Guitar workshop** 99,- — Nauka gry na gitarze



GRY specjalnie na wakacje w obniżonych cenach

Age of empire collectors edition	159,9
Age of wonders 2	64,9
Age of wonders	45,9
Agent gliniarz	43,9
Airport	42,9
Alien paranoja	33,9
Arcanum	89,9
Capitalism 2	94,9
Close combat invasion normandy	42,9
Colobot	43,9
Conar barbarian	48,9
Commanche 4	98,9
Command & conquer renegade	119
Cue club	27,9
Defender of the crown 2	18,9
Disciples II	94,9
Dracula 2	47,9
Duke nukem forever	94,9
Duke nukem manhattan project	74,9
Flying Heroes	19,9
Głupki z kosmosu	48,9
Gorasul	28,9
Gothic	92,9
Gry karciane 1	25,-
Gry karciane 2	25,-
Heroes 4	92,9
Hitchcock: ostatnie cięcie	38,9
Hugo gorączka czarnych diamentów	76,9
Hugo magiczna podróż	76,9
Hugo tropikalna wyspa	76,9
Hugo tropikalna wyspa 2	76,9
Hugo zaczarowany dąb	76,9
Italian Job	92,9
Icewind dale II	94,9
Jazz i Faust	44,9
Jazz jack rabbit	39,9
Kurcze pieczone	18,9
Kurka wodna	18,9
Medal of honor	118,9
Mega Race 3	76,9
Might & magic IX	94,9
Motoracer 3	126,9
Myst 3 Exile	92,9
Nina	18,9
Orientalne noce	43,9
Outbreak	49,9
Pet soccer	44,9
Pinbale i gry zręcznościowe	25,-
Planeta małp	46,9
Polska gola	63,9
Pool of radiance	89
Populous	35,9
Reah (dvd)	42,9
Road wage	18,9
Robbo millenium	42,9
Schizm (dvd lub 5CD)	42,9
Seadogs	44,9
Serious Sam 2	64,9
Sims premium	189,9
Sims total	149,9
Sims wakcje	72,9
Software tycoon	28,9
Solaris 104	18,9
Soldiers of fortune 2	154,9
Spiderman the movie	158,9
Star trek deep space 9 dominion	49,9
Star wars jedi knight 2	158,9
Taxi driver	27,9
Toon car	18,9
Tribes 2	48,9
Unreal + Funreal (dodatk.poziomy)	29,9
Warcraft III	119,9
War commander	taniutko
Warlords battlecry II	59,9
Warrior Kings	94,9
Worms blast	49,9
Wyścig wykrętów	43,9
Zegarmistrz	59,9

amunicja do programów muzycznych

ambient dub	25,00
dance	25,00
future wave	25,00
hard house electra	25,00
hip hop 1	25,00
hip hop 1&2	39,00
hip hop 2	25,00
klimatyczne brzmienia	25,00
midi power	25,00
minimal techno trance	25,00
music party system 1	25,00
music party system 2	25,00
skarbiec muzyka	9,90
techno power	25,00
zakręcone rytmy i tapety muzyczne	25,00

FILMY (2CD):

asterix i obelix kontra cezar	19,9
biegnij lola biegnij	19,9
cały ja	19,9
chłopaki nie płaczą	19,9
co lubią tygrysy	19,9
johnny mnemonic	19,9
k2	19,9
kochaj i rób co chcesz	19,9
konopielka	19,9
łatwa forsa	19,9
mężczyzna, który patrzy	19,9
miś	19,9
nie lubię poniedziałku	19,9
paparazzi	19,9
podniebny terror	19,9
PORANEK KOJOTA	19,9
PRZEPRASZAM CZY TU BIJĄ?	19,9
prymas	19,9
pukając do nieba bram	19,9
ścigany inaczej	19,9
okryta prawda	19,9
uprowadzony lot	19,9
vabank	19,9
vabank 2	19,9
wybawca	19,9
wyjście awaryjne	19,9
ŻE ŻYCIE MA SENS	19,9
z miłości do	19,9

PORĄBANE CENY czyli kolejny zjazd WYPRZEDAŻowy

(ilości mocno ograniczone)

Skarbiec muzyka	6,00
Earth 2140 + misje	15,9
Emergency	15,9
Freddy	16,9
Gorky 17	16,9
Knights & merchants	16,9
Tridonis	16,9
Wyspa 7 skarbów	16,9
Ad 2044 2CD	21,9
Liath 2CD	21,9
Tunguska 2CD	21,9
Original War	25,9
Earth 2150 2CD + Model Robota	49,9
Gift	49,9
Daikatana	59,9
Euro 2000	59,9
Outforce	69,9
Wizardry 8	69,9
Max payne	89,9
Fifa 2001	89,9
Arcanum	99,9
Commandos 2	99,9
Dino Dave Egipskie Wyzwania	13,90
Space Tripper	13,90
Mega Pinball	13,90
Crazy Mini Golf	13,90
Vulture	13,90
Resurection	18,90
Catan	19,00
Total Anihilation	29,90
EuroLeter prof.	29,90
Zax: Galaktyczny Wojownik	37,90
Redline Racer	39,00
Moon Project	39,90
Redguard	49,00
Emperor Battle of Dune	89,90
Commandos 2	99,90
Zork Grand Inquisitor	45,00
Unreal + Funreal	29,90
Wing Commander	39,00
Pro Pinball time shock	39,00
Mech Warrior2	39,00
Return to Kondor	49,00
Space Quest 2	9,90
Sim Ant	39,00

i wiele innych, zaglądaj często do działu wyprzedaż w www.fajny.pl

GRAFIKA

biblioteka fontów	25,-
10000 klipartów	25,-
eksplozja kolorowych klipartów	25,-
galeria kolorowych klipartów	25,-
najlepsze kliparty	25,-
polskie fonty 1&2	99,-
polskie fonty 1	59,-
polskie fonty 2	59,-

INNE CIEKAWE

antyvirenkit	19,9
edurom	98,9
english translator 2.0	259
fogra 2002	89
karkonosze 2000	49
tłumacz angielskiego	99
tłumacz francuskiego	159
tłumacz niemieckiego	159
wiem wszystko +literatura przed maturą	99
wymarzony dom	98
wymarzony ogród	98

MANGA DLA DOROSŁYCH

kiss xxx collection	35,-
manga 3d	35,-
manga balanga	35,-
manga power	35,-
manga xxx collection	35,-




PŁYTY EROTYCZNE

archiwa xxx	25,-
bzykanie na ekranie	25,-
bzykanie na ekranie 2001	25,-
eksplozja sexu	25,-
figlarne filmiki 1,2,3,4,5,6 każda po	25,-
gry hazardowe i erotyczne	25,-
made in sexland 1,2,3 każda po	25,-
PRONCISŁAW 2	29,9
sex z klasera konesera 1,2,3 każda po	25,-
sexomaniak	25,-
strip puzzle	29,9
striptease	29,9

DOZWOLONE OD LAT 18-tu!




poszukujemy partnerów handlowych






JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?
DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358,
FAKSUJ: (071) 3537010, **PISZ na adres:** EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57,
INTERNET: www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
SKLEP FIRMOWY: Centrum Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław,
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.



Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 8.90 zł. Płatne przy odbiorze.